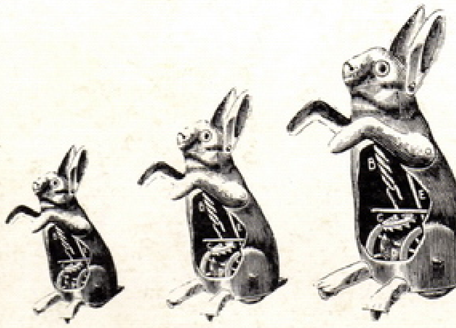


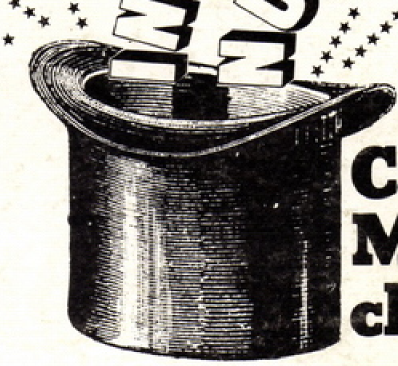
PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti" per adulti

anno I n. 1 - Ottobre 1980 - L. 2.500



IN QUESTO NUMERO:



Carta e Matita per chi bigia!

l'elettronica e i giochi

TOGNOLI: la lippa e le carte

GLI ORIGAMI

Il dilettevole giuoco dell'oca

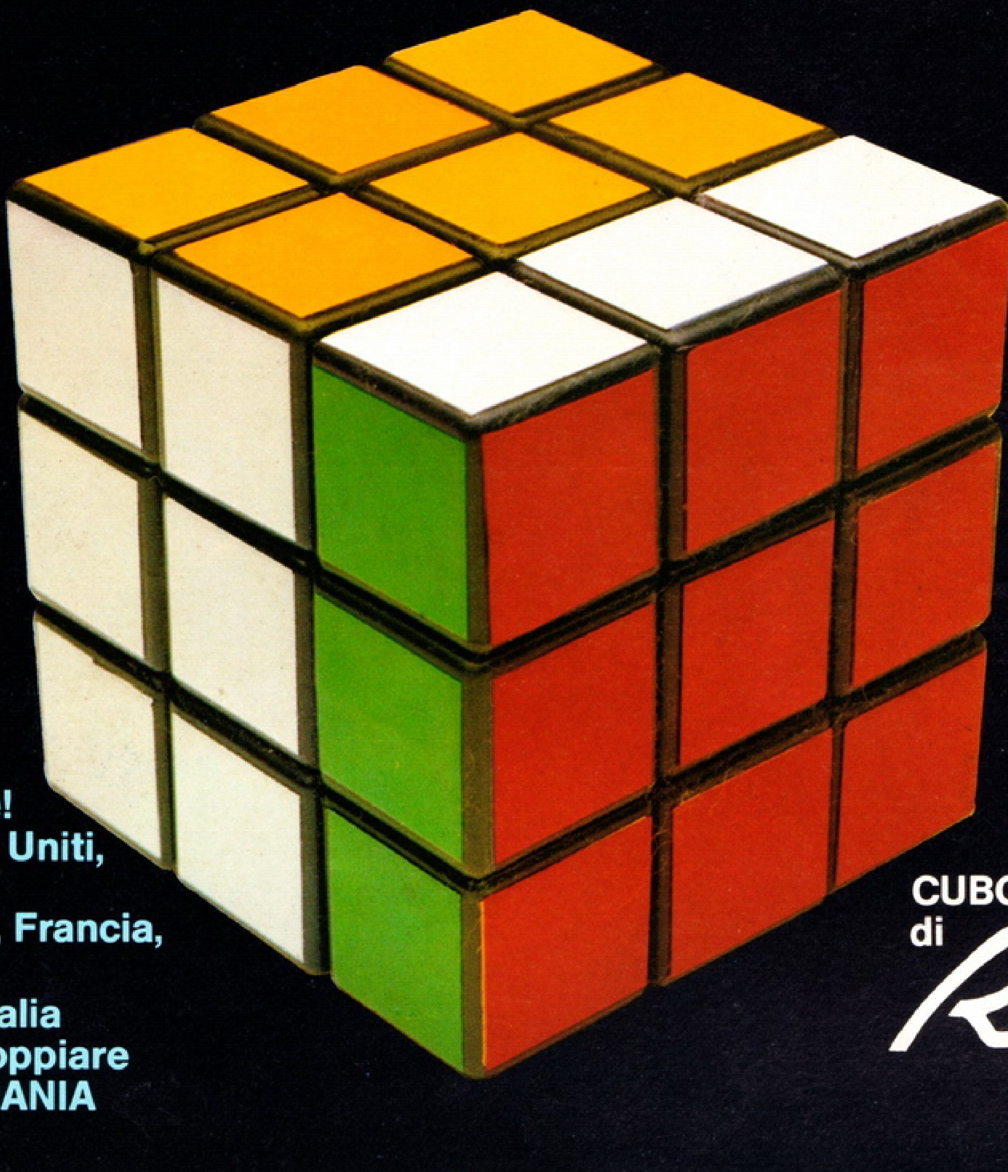




e inoltre lettere, letture, numeri, go, scacchi, giochi d'azzardo, wargames, backgammon, master mind & tanti altri giochi.

Mondadori Giochi presenta

Il gioco dell'anno



**Attenzione!
Dopo Stati Uniti,
Germania,
Inghilterra, Francia,
Ungheria
anche in Italia
sta per scoppiare
la CUBO MANIA**

CUBO MAGICO® di Rubik

CUBO MAGICO® DI RUBIK

Il CUBO MAGICO è un gioco assolutamente nuovo, concepito per sconcertare e divertire i giocatori.

Il gioco consiste nel mescolare i colori delle facce e ricomporle successivamente nella forma originale di un unico colore (es.: verde, rosso, giallo, ecc.). Sembra facile? Tenete presente che esistono oltre 3 miliardi di combinazioni possibili, ma una sola soluzione finale!

Potreste impiegare ore, giorni o mesi per risolvere l'enigma del CUBO MAGICO, o potreste scoprire che si tratta del lavoro della vostra vita.

Scienziati potrebbero essere ridotti alle lacrime ed i comuni mortali al collasso nervoso... ma l'enigma del CUBO MAGICO si può risolvere. Buona fortuna!

mondadori giochi

Distributore esclusivo per l'Italia Mondadori giochi.

LOTTA DI CLASSE

E'scoppiata la rivoluzione.

Era circa mezzanotte quando, a casa di Enrico, i capitalisti sono stati sconfitti.

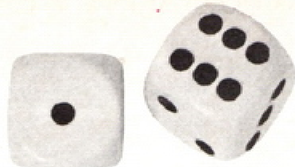


**Capita.
Dopo una serie di manovre e contromanovre, alleanze fatte e rovesciate, imprevisti, crolli in borsa, astuzie, scoppia la rivoluzione: casella 84.
"Lotta di classe", il gioco politico che ha fatto impazzire l'America, e continua a farlo.
Arrivato in Italia l'anno scorso, si ripropone in una nuova edizione più articolata e sofisticata.
Adesso i livelli di gioco sono tre, di crescente complessità.**

LOTTA DI CLASSE®
GIOCO DI SIMULAZIONE
2° EDIZIONE

mondadori giochi





PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti" per adulti

anno I n. 1 - Ottobre 1980 - L. 2.500

PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti" per adulti

Direzione, Amministrazione, Pubblicità, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320

Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni

Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Marco Donandoni
Sergio Masini
Raffaele Rinaldi
Marvin Allen Wolfthal

Hanno collaborato a questo numero:
Giovanni Maltagliati
Silvia Mascheroni
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Pierluigi Passerotti
Bianca Tinti

Fotografie:
Renzo Riccò

Grafica:
Ponti & Zanotto

Segreteria di redazione:
Silvana Brusini

Abbonamento annuo (12 numeri):
L. 25.000

Arretrati:
L. 5.000

Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" s.r.l. - Via Zuretti 25 - 20125 Milano

Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/9/80

Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli Treviglio

Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio Milano

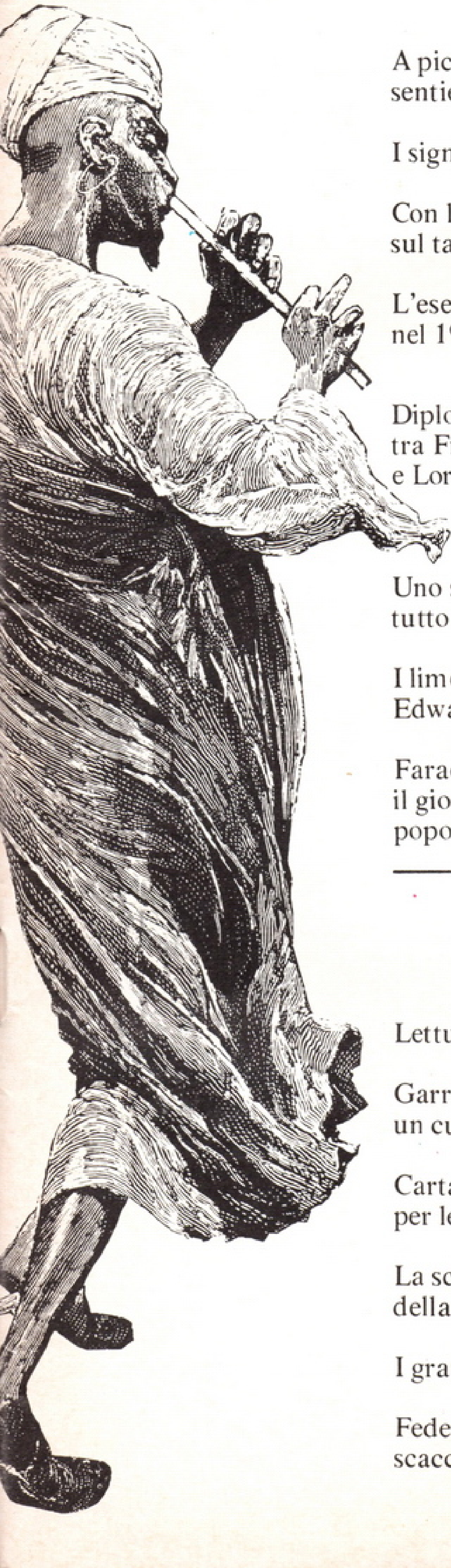
Pubblicità inferiore al 70%

Articoli e fotografie, anche se non pubblicate non si restituiscono.
La riproduzione anche parziale dei contenuti necessita di permesso scritto dell'editore.

SOMMARIO

DA GIOCARE

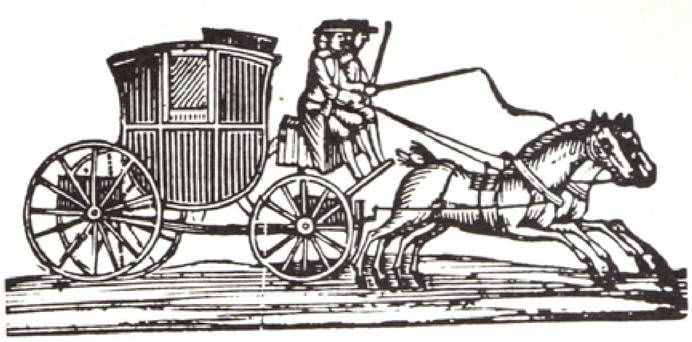




RADICI

I giocatori "adulti" (dai 14 ai 90) di giochi "intelligenti" sono ormai tanti anche nel Bel Paese. Isolati magari, oppure riuniti in club messi in piedi con passione e sacrifici, ma tanti. E aumentano sempre di più.
Pergioco nasce per essere uno strumento di informazione, di collegamento, di aggiornamento, ma anche di scambio di opinioni e di esperienze, e naturalmente di gioco insieme.
Pergioco è composta da due parti principali: il suo "cuore" (le pagine grigie) è diviso in numerose sezioni specialistiche studiate in modo da soddisfare gli "esperti" e da guidare i neofiti; le altre pagine (quelle bianche) sono dedicate alle inchieste, ai servizi speciali, alle interviste, alle "chiacchierate".
Molte rubriche le affidiamo fin da oggi ai lettori, invitandoli ad appropriarsene già dal prossimo numero. Ne indichiamo alcune che ci sembrano particolarmente interessanti:
Vita dei club: inviateci tutte le notizie relative alla nascita o alle attività dei club e delle associazioni di cui fate parte; informateci anche se volete mettervi singolarmente in contatto con altri giocatori. Pubblicheremo (gratuitamente, è ovvio) le vostre comunicazioni e i vostri messaggi.
Idee e invenzioni: se avete elaborato giochi già noti, o se ne avete inventati di nuovi, Pergioco è a vostra disposizione per esaminare il vostro lavoro e, se siete d'accordo, per pubblicarlo.
Mercato dell'usato: siete collezionisti di giochi o giocattoli antichi e moderni? Cercate pubblicazioni, riviste o cataloghi del settore? Le inserzioni sono anche qui tutte gratuite.
Se poi pensate che altre rubriche siano utili, non avrete da fare altro che scriverci o telefonarci.
Ma non è tutto. Le singole sezioni di gioco sono aperte al contributo dei lettori. Giochi di parole e giochi matematici, ad esempio, potranno essere ancor più sviluppati con il vostro aiuto.
E tutti i consigli, le critiche, le opinioni saranno bene accette. Pergioco, i lettori lo sanno, è la prima rivista del genere in Italia. Occorre, perchè cresca robusta, che le radici siano profonde e forti. I nostri lettori, le loro idee e i loro suggerimenti sono le nostre radici.

GM



LA POSTA

Il primo abbonamento l'ha sottoscritto Lech Walesa, il leader degli operai polacchi. "I nostri dirigenti — ha scritto in un messaggio che ci è giunto tramite la Santa Sede — non capiscono un accidente di economia. Parlate, vi prego, dei giochi di simulazione economica. Magari capiranno qualcosa". Seguivano le seicento firme del Plenum del Comitato unitario di sciopero.
Ma dopo questo primo intervento, è stata una vera e propria valanga di lettere e telegrammi da ogni parte. Ecco i più significativi dall'estero.

Il neo primo ministro giapponese, Suzuki, ha espresso la sua "viva deplorazione" per la pubblicazione, da parte del Corriere della Sera, di una sua fotografia davanti ad un tavoliere da Go. L'incauto redattore definiva il Go "una specie di dama", dimostrando così di essere "una specie di giornalista".
Messaggi contrastanti sono giunti da Ronald Reagan e da Jimmy Carter. Il candidato repubblicano alla Casa Bianca non ha gradito il suggerimento di pubblicare un Watergame (avanzato dal concorrente democratico), e ci ha proposto un'inchiesta sul gioco d'azzardo ai tempi di Billy the Kid. Stiamo studiando il caso.

Leonida Breznev, in un telegramma spedito durante la sua recente tournee ad Alma Ata, afferma che il problema non è la nascita di Pergioco, ma il suo sviluppo secondo i criteri dell'internazionalismo proletario e sotto una guida omogena che rispetti la volontà delle vaste masse popolari. La redazione ha accolto la richiesta di un abbonamento-dono di Breznev al presidente afghano Karmal (con pagamento anticipato). È stata invece declinata l'offerta di consiglieri cubani per il settore wargames. Grazie lo stesso.

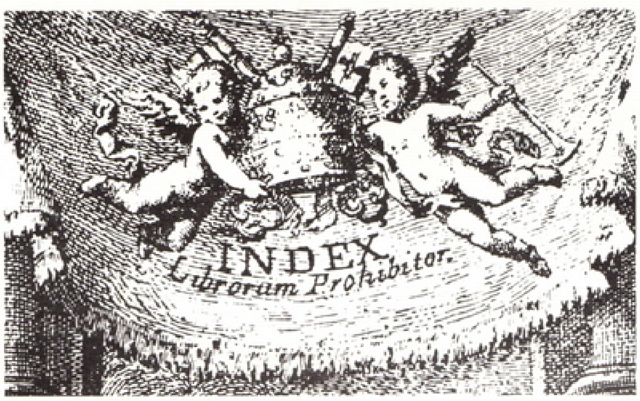
Deng Xiaoping, dopo avere rilevato che la scarsa diffusione di giochi in Cina è da attribuire interamente alla Banda dei Quattro, alla Rivoluzione culturale e, in parte, a Mao Zedong, ci ha proposto una sua collaborazione per la rubrica del "gioco delle tre tavolette" del quale, scrive, non può sfuggire a nessuno "l'elevato significato politico e sociale". Tale rubrica rientra nella sezione "azzardo", e siamo lieti di avere un collaboratore così autorevole. Come è noto, "non importa che un collaboratore sia bianco o nero, purchè collabori".

Da Teheran, infine, sono giunte due lettere. La prima, firmata dal presidente Bani Sadr e dall'ex ministro degli Esteri, Gotbzadeh, lamenta la scarsa attenzione attribuita in Occidente al Gioco del Pavone, una variante del Gioco dell'Oca che si caratterizza per la tendenza ad andare sempre più indietro sino a giungere alla casella −63. Un secondo messaggio giunge invece da Qom, a firma ayatollah Khomeini. Il gioco, dice in sostanza l'esponente sciita, è un'arma infernale del demonio, e chi se ne occupa è preda del diavolo. Seguono le minacce: occupazione della redazione da parte dei guardiani della rivoluzione, arresto dei redattori e deferimento ai tribunali islamici, lapidazione di Silvana, segretaria di redazione, che si ostina a non portare il chador. Abbiamo interessato della cosa monsignor Capucci.

Prese di posizione e dichiarazioni si sono registrate anche in Italia, ove il mondo della cultura, della politica e dell'economia si è spaccato in due: da una parte chi gioca e ci sostiene, dall'altra chi ci è nettamente ostile.
Eccone una sintesi:
Marco Pannella ha annunciato un referendum per l'introduzione della morra nelle mense aziendali; il generale Carlo Alberto Dalla Chiesa ha costituito corsi di sciarada per tutti i funzionari della Digos, del Sisde e del Sismi; Bettino Craxi si è impegnato a garantire la giocabilità fino al prossimo congresso del suo partito; Enrico Berlinguer ha chiesto l'ampliamento della sezione "labirinti", unico strumento — ha dichiarato — per sperare di uscire dal tunnel; Flaminio Piccoli ha annunciato l'invio, al domicilio di ogni abbonato, di un preambolo, di un ambolo o di un postambolo, a scelta; Pietro Longo si è pulito gli occhiali; Umberto Agnelli ha abbonato il fratello ed ha chiesto la fattura per scaricare l'Iva; Gianni Agnelli ha abbonato il fratello, non ha chiesto la fattura e lo ha scaricato; la Federazione Cgil-Cisl-Uil si è impegnata per una diffusione di Pergioco nel Mezzogiorno; Sandro Pertini, infine, l'abbiamo abbonato noi per i prossimi dieci anni.

Non sono mancate naturalmente le note stonate. Toni Negri e Giulio Andreotti hanno dichiarato di preferire Panorama; Leo Valiani ha sollecitato l'attribuzione di maggiori mezzi alla magistratura e alla polizia per reprimere, ha detto, i gruppuscoli che si prendono gioco delle istituzioni nate dalla Resistenza; Marco Pannella ha annunciato un referendum per l'abrogazione dei wargames e del gioco dell'Oca; il ministro delle Finanze, Reviglio, ha chiesto il sequestro del primo numero perchè, ha dichiarato, lo considera un pericoloso strumento di evasione.

Il vespaio, come si vede, è stato grande. La sensazione è che pochi abbiano capito che è tutto pergioco.



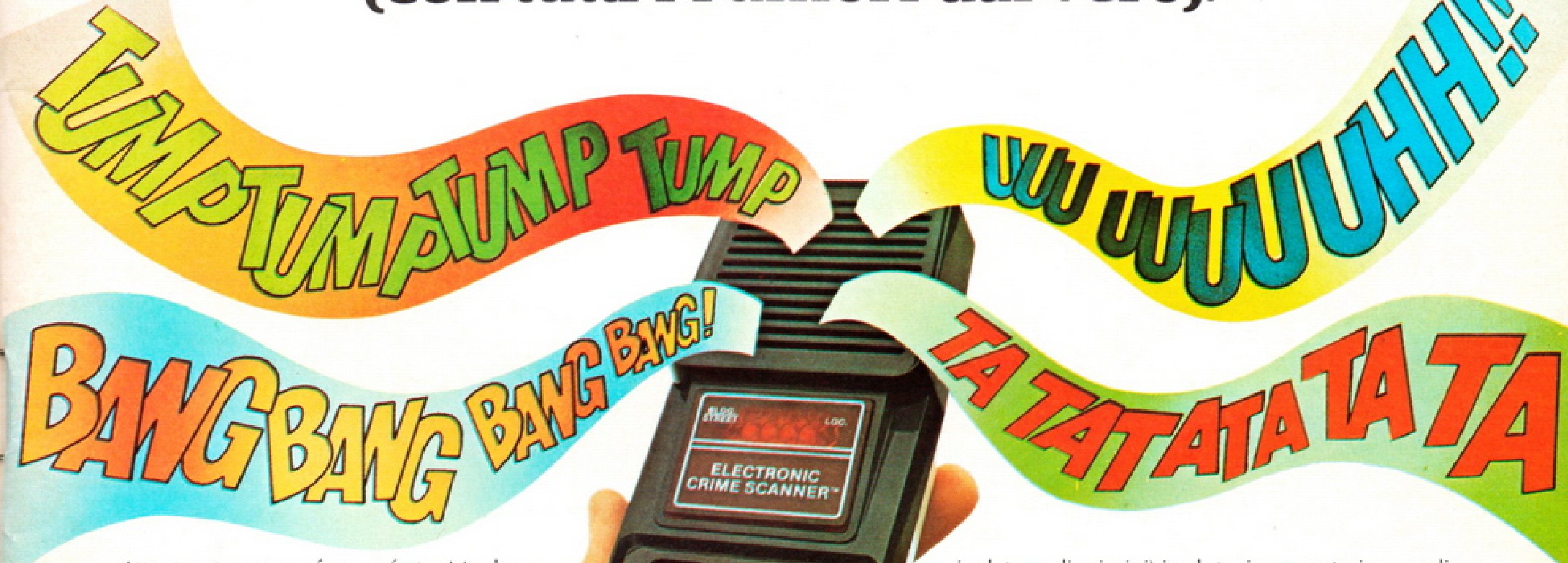
Carte: da Atene ad Istambul con un mazzo di Fiori.
Bridge: una nuova Sezione di gioco a cura della Federazione Italiana.
Simulazione: Palladio illustratore di wargame.
Scacchi: tutti in piazza a Marostica.
Libri: quel gioco che venne dal Tibet.
e un altro Pergioco tutto da leggere e da giocare.

Nel prossimo Pergioco



Un ladro sta rubando da qualche parte.

Scoprilo con Stop Thief, il nuovo gioco elettronico della Editrice Giochi (con tutti i rumori dal vero).





Attento, stanno per fare un furto. Ma dove, in banca? O in gioielleria? Oppure in pellicceria? Ferma il ladro.

Se sei un bravo detective, non ti dovrebbe essere difficile. Ma attento però: è un ladro molto furbo e veloce. Forza, sfrutta gli indizi, fallo arrestare dalla polizia e vinci la taglia di 2500 dollari.

Con Stop Thief, il gioco elettronico della Editrice Giochi: è una emozionante caccia al ladro che si gioca da soli o in compagnia.

In America è un grande successo. Con l'Electronic Crime Scanner (computer sonoro rivelatore di crimini) in dotazione, potrai raccogliere gli indizi e seguire gli spostamenti del ladro, che si muove su una tavola da gioco raffigurante il quartiere di una città. Lo Scanner riproduce fedelmente tutti i rumori della caccia al ladro: porte che si aprono, vetrine infrante, sirene della polizia, spari, ecc...

Con Stop Thief sventerai dei furti audaci, dimostrando tutta la tua abilità di detective: a meno che il ladro (o qualche tuo amico) non sia più bravo di te.

Stop Thief, il nuovo gioco-thrilling della Editrice Giochi. Milano.

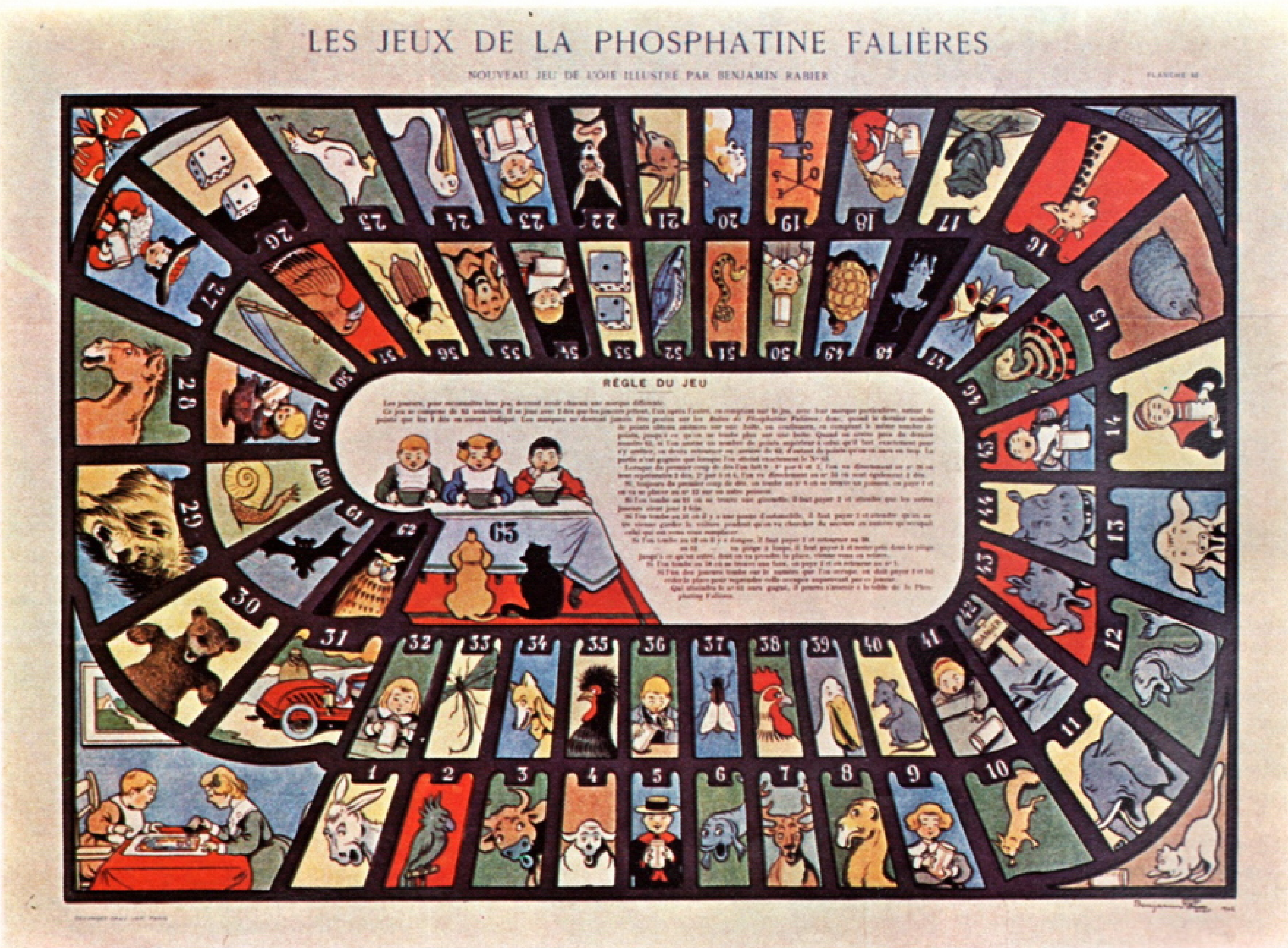
PROMARCO

IL DILETTEVOLE GIUOCO DELL'OCA

di Bianca Tinti e Silvia Mascheroni

Nelle 63 caselle del gioco più semplice e familiare, secoli di cronaca, costume, moda, all'insegna del Bene e del Male, del Premio e del Castigo

Una tavola con 63 caselle allineate a spirale, le immagini delle Oche ripetute ad intervalli regolari, il Ponte, l'Osteria, il Pozzo, il Labirinto, la Prigione e la Morte, corrispondenti a numeri fissi: chi non conosce il Gioco dell'Oca?
Si lanciano i dadi, si procede secondo il punteggio ottenuto, l'oca cammina per arrivare alla sessantatreesima casa, deve superare tutti i pericoli indicati nel percorso con le relative penalità: soste, multe, arretramenti.
Le regole sono semplicissime, tutti possono partecipare senza particolare impegno di attenzione, di memoria, di ragionamento, senza preparazione "culturale" insomma.



È un passatempo ingenuo, adatto soprattutto alle riunioni familiari, occasione per stare assieme allegramente. Non a caso, nelle tavole più antiche che risalgono al XVII Secolo, è definito "dilettevol et piacevol", e le illustrazioni poste al suo centro rappresentano spesso scene di vita conviviale.
Queste caratteristiche ne hanno garantito la continuità, la diffusione e il successo sino ai nostri giorni. Tramandatoci come le favole e le cantilene, la sua origine si perde nel tempo insieme ai significati simbolici che, come tutte le tradizioni popolari, nasconde. È tuttavia possibile tentare di ricostruirli attraverso una lettura comparata ad altri giochi simili per struttura, oppure con interpretazioni guidate da documenti sulle credenze, usi e costumi che caratterizzano il suo contesto storico.
Chi vorrà esplorare "il cammino dell'Oca" incontrerà ad esempio...

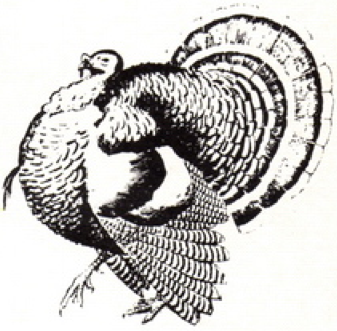
quattro secoli di oche

Occasione per questo articolo è stata la mostra "Il dilettevole Giuoco dell'Oca", allestita dall'1 al 30 giugno 1980 presso il Museo Civico di Lodi e patrocinata dall'Assessorato alla Cultura. Le 41 stampe originali "esposte per la prima volta" provengono dalla "Civica Raccolta A. Bertarelli" e dal Museo della Scala di Milano, datano dal XVII ai primi anni del XX secolo e sono Xilografie, incisioni e litografie di notevole pregio artistico e documentario.

L'ideazione e la ricerca storico-iconografica si devono a Silvia Mascheroni e Bianca Tinti; l'allestimento è stato curato da Alfredo Sala che ha inoltre ricostruito una tavola ingrandita sulla quale il pubblico potesse giocare. Una raccolta di brani musicali, scelti da Danilo Faravelli, accompagnava il percorso espositivo. Hanno collaborato alla documentazione Pia Antonini, Francesca Dosi Delfini, Marzia Kronauer.

Il mistero della sua origine

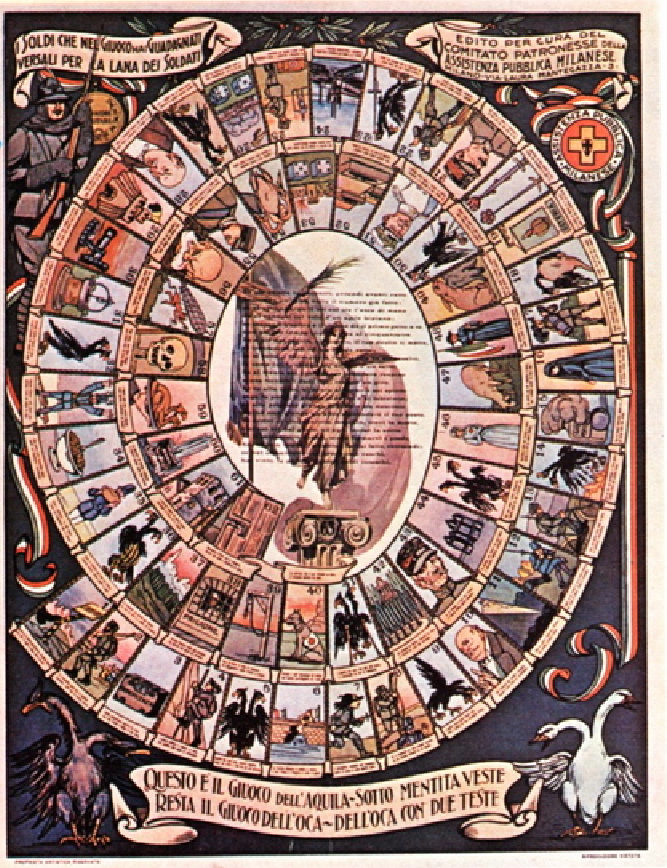
La leggenda racconta che i soldati greci, per ingannare il tempo durante l'assedio di Troia, inventassero questo gioco, la cui forma circolare si ispirerebbe alla struttura delle mura della città.
Testimonianze antiche, come il "Gioco del Serpente" rinvenuto in alcune tombe egiziane e quello cinese del





Nella pagina accanto:
Les jeux de la phosphatine Falières, *tricromia, 1906*
Illustrato da Benjamin Rabier, celebre pittore francese, è il gioco-rèclame di un ricostituente per bambini. Le caselle propongono ai piccoli consumatori, avidi di fosfatina, deliziose immagini legate al mondo infantile, in cui anche i pericoli hanno perso il loro aspetto 'minaccioso.

A sinistra:
Il dilettevole gioco di Loca, *silografia policroma, 1640*
Questa tavola veneziana è la più antica conosciuta in Italia e illustra una scena in cui i personaggi mangiano un'oca, cibo "ricco" e consumato durante festività e cerimonie. Alcuni pensano addirittura che venisse acquistata con le vincite raccolte nel corso di più partite. Non si esclude che il nome del gioco derivi da questa usanza.



Questo è il gioco dell'aquila sotto mentita veste, resta il gioco dell'oca, dell'oca con due teste, *tricromia, 1916*
Stampato per iniziativa delle Patronesse dell'Assistenza Pubblica Milanese durante la Prima Guerra mondiale, è una feroce satira contro l'Impero Asburgico. Ogni casella è commentata da una breve rima che sottolinea la crudeltà, l'inettitudine o la stupidità del nemico.

"Mandarino o delle Promozioni", ne ripropongono il percorso a spirale e la suddivisione in case. Si conosce infine il "Jeu du Dédale" molto praticato nel XV Secolo, che riprende la forma del labirinto, chiaramente riconducibile a quella del Gioco dell'Oca. Ma solo nel 1612 esso viene citato per la prima volta con questo nome.
Forse non è importante stabilire da chi, quando e dove fu inventato; quel che affascina è il rintracciare una costante comune a questi giochi: la rappresentazione allegorica del procedere della vita, la presenza del Bene e del Male, la Sorte che regola i destini umani. Fisionomia che ricorda molto da vicino quella di un famosissimo gioco infantile, il "Mondo" o "Campana".
Anche qui compare il percorso teso al raggiungimento di una meta, suddiviso in settori benefici e malefici, come il Paradiso e l'Inferno, e il pericolo è simbolizzato dalle linee di demarcazione tra le 'case". Una delle ipotesi più credibili è che il Gioco dell'Oca ne sia la trasposizione da tavolo e che il suo nome derivi dall'andatura incerta e saltellante assunta nello spingere la pedina con un solo piede.
In particolare il nostro gioco presenta aspetti simbolici riconducibili a credenze magiche ed esoteriche di dubbia interpretazione.
Il 63 è il prodotto di due cifre cabalistiche, il 7 e il 9, che, cariche di superstizione, ricompaiono nel numero dei pericoli e delle oche sotto il loro aspetto malefico e benefico. Infine il sessantatreesimo era ritenuto nel Medio Evo l'anno conclusivo della vita, le cui metamorfosi avvenivano ogni sette anni.

Il successo del Gioco dell'Oca: da innocente passatempo a mezzo di comunicazione di massa

A differenza di altri giochi altrettanto famosi, "il



A sinistra:
Ho vinto 63
Xilografia bianco e nero, XVII-XVIII secolo.

Sotto:
Un originale piano di gioco del secolo scorso.



Invicta
quella del



MASTER MIND®
presenta

Vagabondo è un gioco per due o più persone. Giocando in due tu avrai i pezzi di un colore, il tuo avversario gli altri. Ogni pezzo vale il numero dei quadri di cui è composto. Chi inizia "cala" un pezzo sul tavoliere e totalizza il valore del suo pezzo. "Cala" quindi l'avversario ponendo un suo pezzo a contatto con il precedente: il punteggio é la somma del valore dei due. Il gioco continua, ed ogni giocatore, a turno, cercherà di acquisire il massimo dei punti "calando" a contatto di quanti più pezzi possibile, sfruttando le posizioni migliori.
Ad esaurimento dei 36 pezzi risulta vincitore il giocatore con il maggior punteggio.

Vagabondo

"colpo d'occhio e calcolo"

Puoi accostare il tuo pezzo a quello del tuo avversario, su tanti lati: ma, attenzione, fra tutti, c'è quello che ti fa guadagnare tanti, tanti punti in più.
A te, ogni volta, l'abilità di vederlo.



Vagabondo:
Colpo d'occhio
e calcolo.
Lire 12.000

INVICTA GIOCHI
"abilità & logica"

dilettevole Gioco dell'Oca" non ha legato la sua fortuna nè alla iniziale novità, nè ad una moda passeggera. La componente d'azzardo, presente ma non predominante rispetto alla moralità che il gioco garantiva e la caratteristica di passatempo familiare, lo preservarono dalle dure disposizioni di legge che nel XVI e XVII Secolo proibivano tutti i giochi di dadi. Così ragioni economiche (la tavola era meno costosa ed usurabile delle carte) contribuirono alla sua diffusione. Con l'andar del tempo il modello originario si rivelò estremamente duttile, in grado di trasformarsi e di arricchirsi con varianti finalizzate, di volta in volta, alla trasmissione di valori e conoscenze relative ai campi più diversi. Anche la forma, il numero delle caselle e la possibilità di partecipazione cambiarono: il percorso del gioco venne adattato alle esigenze del tema e, accanto ad un pubblico indistinto, si incominciarono a definire destinatari "privilegiati" per grado di istruzione ed interessi culturali.

Nel XVIII Secolo, caratterizzato dalla moda per l'Educazione sorta sulla scia del successo dell'opera di Rousseau, comparvero varianti didattiche e pedagogiche che insegnarono a leggere, a conversare, a comportarsi, ad apprendere insomma tutti gli elementi ritenuti indispensabili per una perfetta educazione.

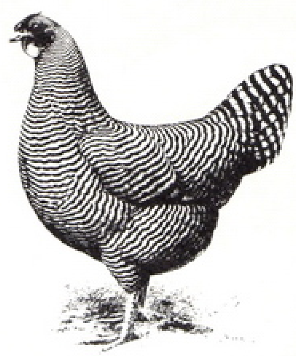
Giochi araldici e militari vennero diffusi nei collegi nobili e nei luoghi dove si formavano i futuri ufficiali.

I religiosi nei conventi si divertivano edificando lo spirito con percorsi di "Via Crucis", vite di Santi, episodi dell'Antico Testamento.

D'altra parte l'editoria, che aveva assunto caratteristiche ben diverse da quelle della piccola bottega artigianale dei secoli precedenti, sfruttò per evidenti ragioni di mercato ogni avvenimento in grado di suscitare interesse: si stamparono così giochi sulla vita di personaggi famosi e su avvenimenti di attualità, su Napoleone, l'arrivo dei cosacchi a Parigi nel 1815, l'Unità d'Italia.

Non soprende quindi che gli spazi visivi del gioco vengano utilizzati come efficace mezzo di propaganda politica ed usati dal potere per ottenere consenso e formare "opinione".

... e l'oca piace anche a Deng Xiaoping



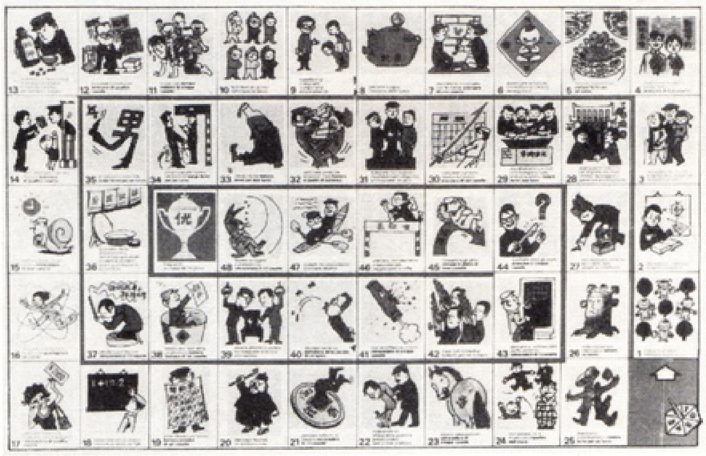
Questo **Gioco dell'Oca cinese** *è stato pubblicato poco dopo la morte di Mao sul "Quotidiano del Popolo", organo ufficiale del Partito Comunista Cinese.*

Ciascuna delle 49 caselle è l'illustrazione delle "parole d'ordine" della propaganda del nuovo regime.

Vi si propone il modello di un perfetto cittadino, che aiuta vecchi e bambini (3), studioso (44) e lavoratore (30), virtù che sono premiate con avanzamenti di percorso. Le infrazioni alle norme del viver civile, come "sputar per terra" (40) o ubriacarsi (33), vengono duramente punite.

Predomina comunque l'aspetto ideologico-politico: il buon cinese deve essere egualitarista ma non troppo (29), "scegliere tra i migliori i rappresentanti del Partito" (31), evitare la "sclerotizzazione ideologica" (26), il "liberalismo individualistico" (25) e, soprattutto (pena la punizione più grave — tornare al punto di partenza), non "radunare gente per provocare risse" (32).

Questa tavola, documento eccezionale per attualità e per i messaggi educativi proposti, è una riprova di come il "dilettevole Giuoco dell'Oca" sia davvero intramontabile.



Jeu de fables d'Esope, *incisione monocroma, XIX secolo.*
Anche favole per l'infanzia e leggende famose si prestarono a trasmettere valori morali e pedagogici. Gli animali nelle 'case' del gioco rappresentano vizi e virtù della natura umana. Curiosa l'immagine del favolista gobbo... che porta fortuna, al posto delle oche.

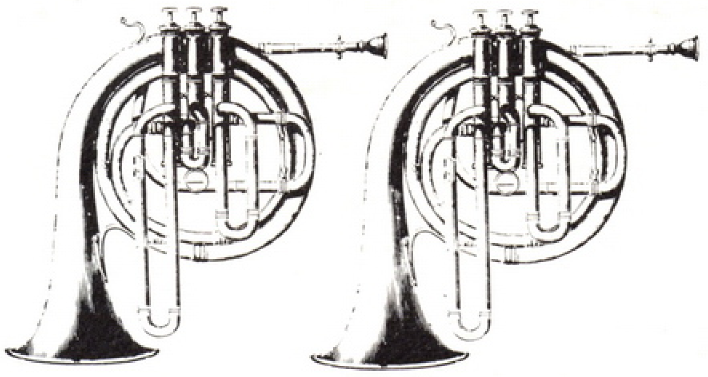


Un notevole esempio in tal senso è fornito dal complesso "Jeu de la Constitution" che si riferisce alla disputa giansenista e, più tardi, dal gioco sul caso Dreyfus.

Infine, le numerose scoperte ed invenzioni, dai palloni aereostatici all'automobile, le mode sportive, dalle corse di cavalli al gioco del calcio, la passione per i viaggi avventurosi che caratterizzano la fine del XIX e gli inizi del XX secolo, offrono nuovi argomenti agli editori. Il gioco viene immediatamente sfruttato anche dall'industria privata come strumento di diffusione e di propaganda. Qualunque sia il tema trattato, i valori positivi e negativi, gli "accidenti" del percorso, sopravvivono nei secoli, mantenendo costante la funzione educativa del modello originario. Pozzi, labirinti e prigioni sono via via sostituiti da immagini di pericoli legati ad argomenti di maggiore attualità: battaglie perdute, soldati feriti, deragliamenti e scontri. Le oche, diventate angiolotti, monogrammi celebrativi o bandiere vittoriose, continuano a dispensare la loro opera benefica, facendo raddoppiare i punti.

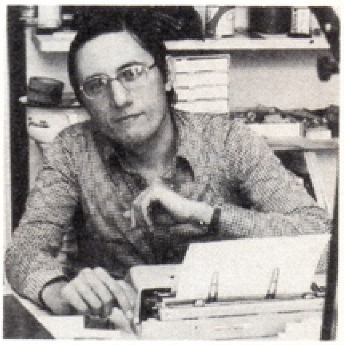
Un gioco, dunque, le cui caratteristiche garantiscono una continuità storica che non conosce soste neppure ai nostri giorni: pubblicato in varianti erotiche o elettorali, con contenuti satirici o di propaganda turistica, sopravvive ancor oggi sulle pagine delle riviste e dei quotidiani.

Che poi venga giocato è un altro conto. Troppo ingenuo per bambini abituati ai meccanismi più complicati dei circuiti elettronici, viene più spesso riesumato come la tombola, nelle occasioni festive, ritornando così ad essere un pretesto per sentirsi tutti più semplici e più uniti. E forse, potrebbe conoscere nuovi splendori nell'era del Riflusso!



GIOCARE AL FEMMINILE

di
Sergio Masini



Chi ha visto il film "Atlantide" di Georg Wilhelm Pabst ricorderà anche la scena madre della seduzione del protagonista, uno smagrito tenentino delle truppe coloniali francesi, da parte della misteriosa e affascinante regina Antinea. I due ingaggiano una rapida partita a scacchi, che si conclude con la sconfitta dell'Uomo e il trionfo della Donna. Quale mezzo migliore per simboleggiare l'asservimento del maschio che farlo annientare in un gioco considerato da sempre sua prerogativa? Da un mio punto di vista, tuttavia, c'è ancora qualcosa di interessante da notare: ed è proprio la convinzione che il gioco sia qualcosa di estraneo alla donna, o perlomeno alla stragrande maggioranza delle donne.

Certo è incontestabile che i giocatori di sesso femminile siano in netta minoranza rispetto ai giocatori di sesso maschile. Ciò significa forse che le donne hanno minore predisposizione al gioco, e che quelle che giocano tentano maldestramente di imitare gli uomini? La ragione mi pare del tutto diversa, e persino piuttosto drammatica. Le donne non praticano determinati giochi, o li praticano in maniera assai limitata, a causa di precisi condizionamenti sociali che le femministe dovrebbero forse considerare con maggiore attenzione. In primo luogo, dato che la maggior parte dei giochi sono nati come giochi tipici di una società maschile, è difficile che una bambina vi si possa accostare con la stessa facilità e godere della stessa solidarietà riservate ad un suo coetaneo dagli adulti. Essi tutto sommato vedono ancora l'approccio a certi giochi come fasi di un'iniziazione a valori ritenuti tipicamente maschili: la gara e lo scontro. Ma più di questo, una donna ha già troppo da fare per rivendicare una propria autonomia nel lavoro e nei rapporti sociali, senza contare che, nonostante gli indubbi progressi, sulle donne continua a pesare quasi tutto il carico della casa e della famiglia.

Di conseguenza, oltre la metà dei giocatori potenziali (il cosiddetto "sesso debole") gioca di rado, quando non giunge addirittura a guardare ai giochi con indifferenza oppure ostilità; forse anche perchè non li sente come propri, dato che sono pensati da ideatori maschi per giocatori maschi secondo logiche maschili. Quale tesoro di creatività, nelle proposte e nelle soluzioni di gioco, si perde ogni giorno? Il mondo dei giochi ha tutto da guadagnare dall'emancipazione femminile. Doveva esserne cosciente anche Herbert George Wells, quando nel 1913, parlando del nascente hobby *del* wargame *lo definiva un gioco che "...può essere giocato da ragazzi di ogni età dai dodici ai centocinquant'anni ... da ragazze della migliore qualità e da poche donne raffinate e particolarmente dotate".*

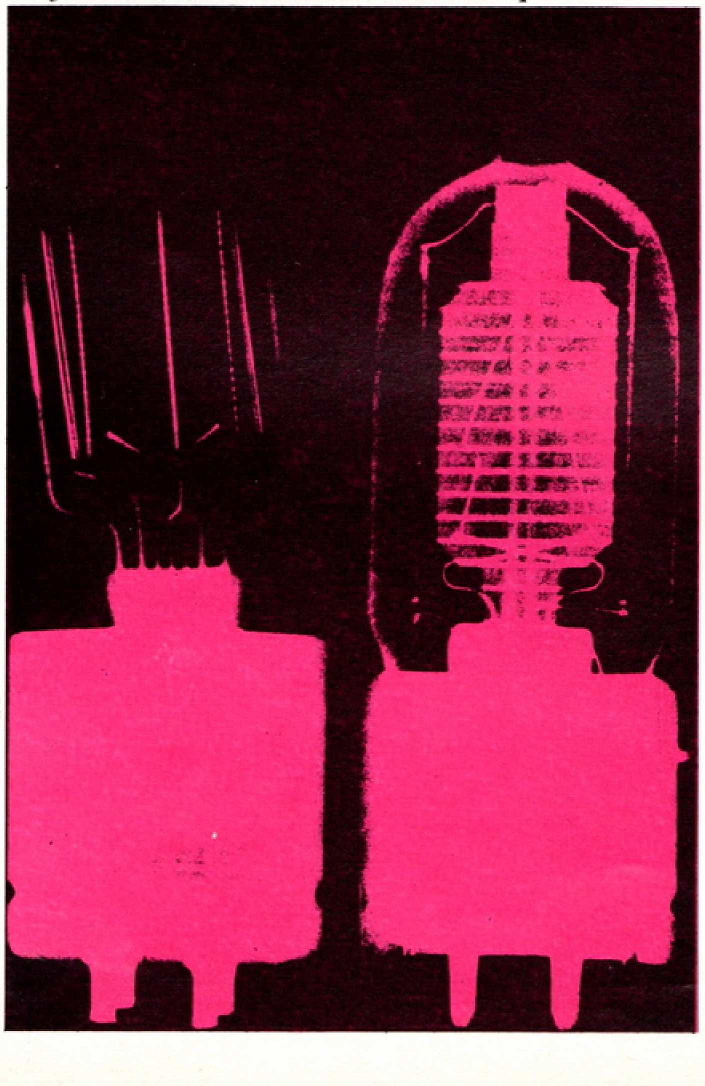
Certo dai tempi di Wells qualche progresso è stato fatto. In fondo, erano i tempi in cui le femministe inglesi dovevano buttarsi sotto gli zoccoli dei cavalli per attirare l'attenzione dell'opinione pubblica. Ma, a parte le lodevoli eccezioni, sembra che i giochi, per quanto riguarda la partecipazione delle donne, siano ancora immersi nell'atmosfera dei primi del secolo.

Sarebbe quanto mai auspicabile che i giocatori uomini, anzichè lamentarsi dell'ostilità o dell'assenteismo delle loro compagne di fronte ai tavoli e alle scacchiere, lavassero qualche piatto in più e si dedicassero maggiormente ai loro figli. Se non altro, per consentire alle medesime compagne di giocare più spesso.

IL FASCINO DISCRETO DELL'ELETTRONICA

Da alcuni anni, i giochi elettronici sono diventati una realtà piuttosto consistente e appariscente, una piccola "moda".
Cifre non se ne possedono, non si sa quindi con esattezza quanti se ne vendano, anche perchè sono, in genere, piuttosto cari.
Però se ne parla. Alcune categorie di giochi elettronici (i challengers di vario tipo, i giochi da applicare al televisore, quelli portatili con il piccolo schermo, magari a cristalli liquidi, incorporato) hanno acquistato una notevole popolarità.
Alcuni, addirittura, hanno parlato di "rivoluzione" nel mondo del gioco, di orizzonti nuovi. È la prima grande trasformazione che il mondo del gioco subisce, è stato detto, dopo l'introduzione delle carte.
A controbilanciare questi entusiasmi, le critiche non sono mancate. Luca Goldoni, per esempio, sul "Corriere della Sera" del 20 gennaio 1979, rispondendo a un lettore che gli segnalava la pubblicità di un "chess challenger" ("Regalati un compagno di scacchi elettronici", era lo slogan), osservava che giocare da solo, in silenzio, lo faceva rabbrividire, e concludeva esprimendo dei dubbi sul fatto che tali ordigni incentivassero, piuttosto che combattere, la solitudine.
Si sa, tutte le novità che di volta in volta appaiono trovano accesi sostenitori e altrettanto accesi detrattori. Dei passatisti, certo, è più facile avere ragione: se esistono gli elettronici (i giochi

I computer hanno invaso anche il mondo del gioco. Un mito? Una moda? Un affare? Una "rivoluzione"? Di certo qualcuno inventa buone cose, qualcuno "copia" e qualcun altro ripropone in veste più costosa vecchi giochi carta e matita. La gente è affascinata, conquistata, frastornata. E il mercato è impazzito



elettronici), se trionfano o quanto meno prendono piede, mentre di pari passo si estinguono i vecchi passatempi, una ragione ci sarà.
Se si gioca in due, in tre o al massimo in quattro (e molto spesso da soli), invece di praticare i tomboloni o il mercante in fiera a cui, solo quindici-vent'anni fa, prendevano parte venti o più persone, vorrà dire quanto meno che oggi le famiglie patriarcali (e spesso le famiglie con tanti figli) sono in netta diminuzione.
Certo, una forma blanda di recupero del passato si avverte: tornano di moda il gioco africano e il riso integrale, la borsetta di cuoio afghano e il pullover di alpaca peruviana. Si tratta però di casi marginali.
Ma se è pur vero che gli elettronici hanno una qualche ragione di esistere, non c'è proprio niente altro da dire sul loro conto? Vediamo.
Gli elettronici hanno costituito e costituiscono un rilevante progresso nel campo del gioco. Ci sono però alcuni fatti negativi: il "mito dell'elettronica" indotto nei giocatori, soprattutto in quelli meno informati e più sprovveduti; la mancanza di fantasia e di ricerca, da parte di molte aziende che hanno spesso preferito affidarsi a trasposizioni di comodo di vecchi giochi, presentandoli cioè così com'erano nella loro versione "povera", con solo qualche variante risibile ed esteriore; infine, la corsa alle imitazioni, che ha fatto sì che di alcuni giochi esistano dozzine e dozzine di varianti.

Invicta presenta



MASTER MIND® in tutta la sua gamma

Master Mind "potenza della logica". A te l'abilità di scoprire il codice segreto del tuo avversario. A te oggi il piacere di scoprire anche in quanti e quali modi puoi farlo. Perché Master Mind é più di un grande gioco: é anche una grande gamma di tipi e versioni perché ognuno possa scegliere la sua.

Nuovo originale

Il classico e famoso Master Mind. Ora ancora migliore, grazie alle vaschette incorporate per avere i pioli chiave e pioli codice raccolti ordinatamente e comodamente sempre sottomano. Lire 7.000. Disponibile anche in versione "Originale" Lire 5.500 e "Mini" Lire 3.000.



Super

Sempre più difficile! Ben 5 posizioni e 8 colori! Con possibilità di scegliere il grado di difficoltà preferito dai giocatori. Lire 10.000.





Supersonic

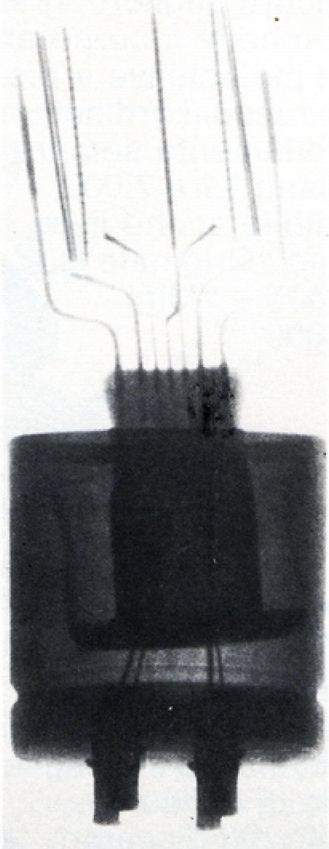
Qui invece dei pioli e della tavola da gioco disponi nientemeno che di un calcolatore elettronico con video. Sfida il codice in cifre pensato dal Computer componendo sulla tastiera il tuo primo tentativo. Il Computer, dal video, risponde se hai "centrato" una o più cifre e se sono in esatta o errata disposizione rispetto al codice segreto. L'abilità sta nello scoprire il codice nel minor numero di tentativi. Supersonic Electronic Master Mind: Lire 49.000.

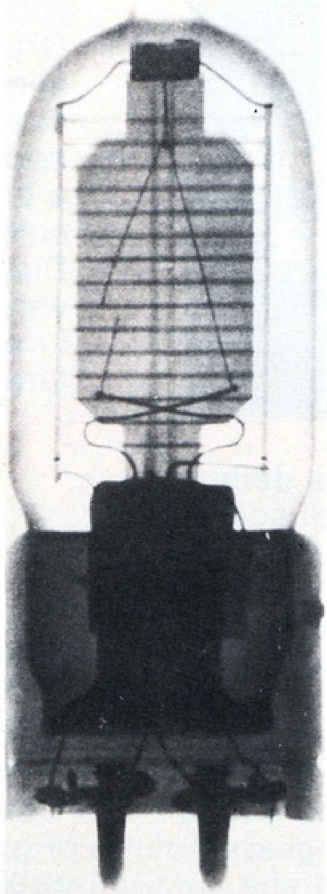
Family

Quando i giocatori sono più di due la sfida é ancora più appassionante e intelligente: a quattro! Lire 14.000.



MASTER MIND®
"potenza della logica."





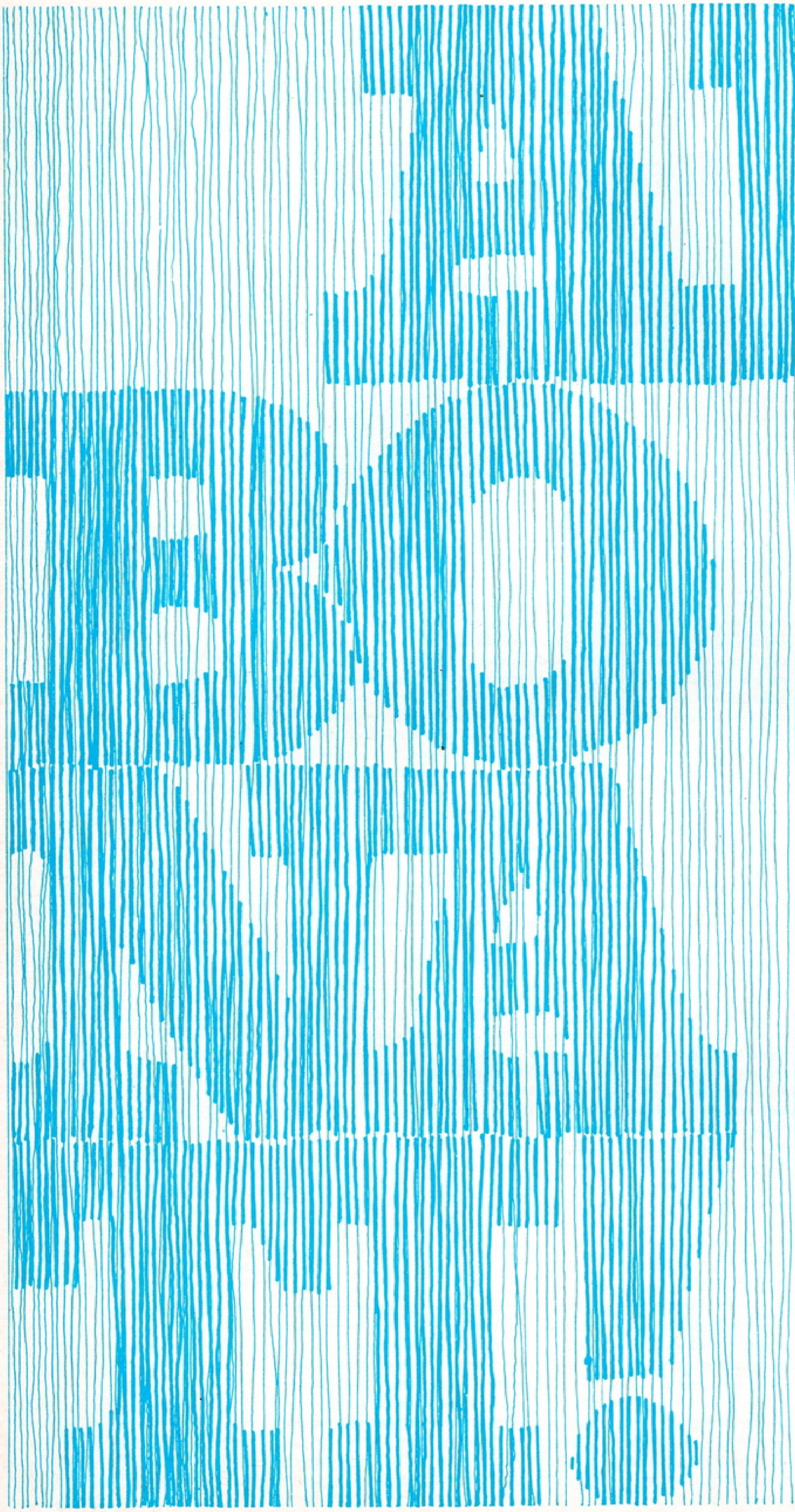
Partiamo dal primo punto. Così come, spesso, l'uso e il possesso dei calcolatori veri e propri è diventato un fatto di status symbol (ci dicevano alcuni tecnici della Honeywell di piccole aziende che acquistano il calcolatore soltanto per modesti problemi di contabilità che un qualsiasi ragione saprebbe risolvere), anche nei giochi e nei giocattoli l'elettronica è divenuta una parola magica, spesso e volentieri abusata. Si va, in questo campo, dall'uso improprio di "elettronico" per giochi o giocattoli semplicemente elettrici, all'inserimento di qualche minuscola scheggia di tecnologia in giochi o giocattoli del tutto artigianali (e, spesso, artigianalmente imperfetti) al solo scopo di gonfiare il prezzo e di nobilitare un prodotto niente affatto nobile.
Abbiamo visto, recentemente, una pista da sci, ovviamente destinata ai bambini, costruita da una ditta artigiana. La pista era in cartapesta, come nei plastici ferroviari, e i minuscoli sciatori compivano la loro discesa-slalom impediti o facilitati da barriere meccaniche. Alla fine della discesa gli sciatori andavano a urtare contro una sponda di metallo che, passando il contatto al segnatempo elettronico, ne interrompeva il funzionamento. Vistosissimo, il segnatempo, in mezzo a tutta quella cartapesta e a quel lamierino dipinto sommariamente a mano. Vistosissimo e decisamente incongruo. Ma, quel che era peggio, il contatto non fuzionava mai e non si riusciva così a registrare nessun tempo. Il giocattolo, però, (l'esempio non sembri fuori luogo, casi del genere si verificano anche per alcuni giochi), era "elettronico". Volete mettere? Una buona, semplice, onesta automobilina sarebbe stata forse più sofisticata di quella baracca.
L'elettronica, dicevamo, è un mito. Basta la parola... E così il computer, il calcolatore, è diventato un personaggio mitico: la macchina sapiente, il "cervello", e così via.
I tecnici che lavorano ai computer, e che con i computers ci giocano tendono un po' a smorzare questi entusiasmi.
A questo punto, piccola digressione: sapete che tutti i grandi e medi calcolatori hanno, inseriti, anche dei programmi di gioco? Alla Honeywell, per esempio, si gioca a Master Mind, a tic-tac-toe, a battaglie navali, e così via.
Questi programmi di gioco servono in genere (almeno, così ci hanno spiegato) per mostrare, in maniera simpatica, le potenzialità della macchina ai potenziali clienti che non si intendono di calcolatori. Fine della digressione.
Ebbene, spiegano i tecnici, niente di più errato che attribuire al calcolatore una capacità di "pensare". Il calcolatore, dicono, è solo un esecutore di programmi che gli uomini (in questo caso i tecnici, gli operatori) hanno elaborato per lui. È insomma, secondo la famosa definizione americana, "il cretino più veloce dell'uomo".
Anche qui, l'esempio è d'obbligo: nel caso del Mster Mind, il calcolatore verrà istruito a pensare una cifra, e a rispondere "giusto" o "sbagliato" ai vari tentativi compiuti da un decifratore.
Ma questo è possibile solo per giochi in cui non intervenga l'imperativo di operare una scelta. Un caso semplice semplice: al giocatore di sette e mezzo capita in mano il sei. Deve chiedere una carta con il rischio di andare oltre il sette e mezzo, oppure è preferibile accontentarsi di quanto ha in cano, con il rischio di essere superato? Volta per volta, il giocatore deciderà la linea di condotta (arrischiando, valutando in base al gioco fin lì tenuto dagli avversari, e così via).
Al computer, invece, la scelta da effettuare va detta una volta per tutte, quando lo si programma per giocare a sette e mezzo: o prende sempre, o si considera tutte le volte "servito".
Il computer, quindi, ne concludiamo, è un eccezionale strumento, capace di prestazioni meravigliose, ma pur sempre uno strumento nelle mani di chi lo usa e lo programma. Riuscirà a risolvere anchei rompicapi più intricati e "impossibili" (la "torre di Hanoi" o gli "anelli cinesi", per esempio), ma solo se chi elabora il programma saprà attraverso quali procedimenti è possibile arrivare alla soluzione.
E arriviamo alla mancanza di fantasia e di ricerca.
Se è vero che oggi sembra sempre più difficile inventare un gioco totalmente nuovo (che non richiami, cioè, in maniera più o meno indiretta, più o meno remota, qualche archetipo di gioco), è anche vero che c'è chi si impegna intelligentemente ad adattare vecchi giochi al nuovo mezzo e chi, più semplicemente, i vecchi giochi li trasporta pari pari nella nuova dimensione, usando l'elettronica come puro e semplice eccipiente.
Due esempi del primo caso (creare giochi "nuovi" da giochi "vecchi"): Simon e il Master Mind elettronico.
"Simon", prodotto dalla MB, ha riscosso in questi ultimi due anni un notevole successo in Italia. Si tratta di un disco munito di tasti colorati, ciascuno dei quali dà una nota particolare. Simon dà una nota, e il giocatore deve premere il tasto corrispondente; ne dà due, e il giocatore deve stargli dietro. Mossa dopo mossa, la sequenza note-colori si allunga (esistono, inserite nel circuito del gioco, tre-quattro varianti). Il giocatore deve ripetere senza sbagliare.

Quando l'automa divenne robot

di Raffaele Rinaldi

Il celebre automa costruito dal meccanico di corte Johann Maelzel era una macchina che giocava a scacchi: si trattava di un tavolo chiuso cui sedeva, da una parte, un "turco" con lunga pipa che sfidava chiunque e che vinceva quasi sempre. In realtà, nel corpo del tavolo si nascondeva un nano abilissimo nel gioco: la truffa, se così vogliamo dire, aveva però un carattere del tutto secondario, poichè lo scopo principale era quello di "stupire", di "divertire", la corte. L'automa insomma deve essere un analogon *dell'uomo perchè deve essere un compagno di gioco, di festa, di divertimento.*
Quale differenza intercorre allora tra l'automa del maestro di corte e i recenti giochi elettronici, gli scacchi elettronici, tanto per rimanere in argomento?
*Per prima cosa, se il nostro automa ha al suo interno un nano, le macchine elettroniche hanno al loro interno una tecnologia sofisticatissima; in secondo luogo, mentre quello si fonda sull'analogia e conserva soprattutto l'apparenza dell'uomo, questi lasciano via l'apparenza ma ne introiettano l'essenza, le possibilità logiche di effettuare scelte. I giochi elettronici non sono più dunque degli automi, ma dei ròbot (e la differenza è fondamentale): non sono più trascinati dal principio dell'analogia ma da quello dell'equivalenza, nel senso che il ròbot non interroga più le apparenze, non si volge più alla somiglianza con l'uomo, perchè il presupposto che lo muove è l'efficacia. Ci troviamo qui in presenza di quello che Baudrillard definirebbe un "simulacro del secondo ordine". È scomparsa l'inquietudine dell'*analogon*, è scomparsa l'angoscia definita dall'effetto dello specchio, o di Narciso, se si preferisce (quell'effetto che Benjamin assegnava all'immagine fotografica in quanto riproduzione/contraffazione del soggetto): qui abbiamo solo una realtà fattuale priva d'immagine, priva di apparenza, senza echi.*
Proprio perchè appartiene al "teatro" umano, l'automa è un elemento di mediazione per l'uomo (anche quando suscita le angosce generate dal doppelgänger*); con il ròbot invece — che è macchina, che è prodotto della meccanica umana — quel rapporto si capovolge e si trasforma nel suo opposto: l'uomo è mediato dalla macchina.*
Sembra allora di leggere qualche testo classico dell'utopia, e magari Erewhon *di Butler in cui si sostiene che il predominio delle macchine "... avverrà in modo così lento che l'uomo non sarà mai ferito troppo vivamente nel suo senso di dignità. La nostra schiavitù si avvicinerà senza rumore e a passi impercettibili... Non vi è motivo, in realtà, di preoccuparsi per la felicità futura dell'uomo finchè egli potrà essere di qualche utilità alle macchine".*
Non sembrino, queste, parole cupe: non si tratta certo di abbandonare i giochi elettronici e di non misurarsi con essi. Solo che sedendo di fronte al Chess Challenger *o al* Sargon 2,5 *(o alla miriade di altri giochi programmati elettronicamente) vale forse la pena di chiedersi se non si stia giocando un gioco che è piccola parte e ultima rappresentazione di quell'altro gioco ben più vasto: quello che si gioca su scala planetaria e i cui giocatori sono ormai solo macchine.*

Non vi ricorda forse un gioco che si faceva da ragazzi, quello che in inglese si chiamava "Simon Says"? Simone dice: "toccatevi il ginocchio sinistro con la mano destra", "toccatevi il ginocchio destro con la mano sinistra", e così via.
L'archetipo sta proprio in questo vecchio gioco, ma la versione elettronica lo ha trasformato in qualcosa di diverso, di "particolare".
Un altro vecchio gioco, che più o meno tutti abbiamo fatto a scuola (o altrove, ma soprattutto a scuola) è il "numerino". Si scriveva una cifra in un foglio, e il compagno di banco doveva indovinarla.
Dal "numerino" è nato Master Mind, dove ai numeri subentravano i colori mentre, con la versione elettronica, si è ritornati ai numeri. Com.è cambiato, però, il gioco! Intanto, c'è la sfida con se stessi (o, come direbbe Dossena, con l'Avversario Senza Volto), e poi ci sono tante novità.
Nell'ultima versione, il Master Mind Supersonic Electronic, il computer elabora cifre da 2 a 6 numeri, specifica, premendo un tasto, quante mosse avete fatto e quanto temo ci avete messo e, se vi arrendete, con un altro tasto dice qual era il numero proposto.
È il solitario perfetto, "la semplicità che è difficile a farsi".
Altri giochi (il Sector della Editrice Giochi, dove quattro navi danno la caccia a un sottomarino invisibile che modifica via via rotta e profondità, tanto per citare l'esempio migliore in assoluto) sono pensati e creati apposta per il calcolatore, che diventa compagno muto e invisibile di gioco.
Molti altri giochi elettronici, invece (e sono quelli, temiamo, che vanno per la maggiore) sono costruiti con adattamenti esteriori, che lasciano immutato e a volte peggiorano il gioco.
L'esempio classico, in questo campo, è la battaglia navale, un altro vecchio e popolarissimo gioco dei tempi di scuola.
Gioco affascinante, eppure semplice da farsi ed economicissimo: per giocarlo occorre un foglio di carta, una matita e un oggetto qualsiasi che faccia da schermo o quinta. Insomma, un costo di cinquanta lire al massimo.
Nella versione elettronica, le cinquanta lire sono diventate, come minimo, 50.000, ma spesso il prezzo si aggira attorno alle 75-80.000 lire.
Cos'è cambiato, in compenso, rispetto alla vecchia battaglia navale?
Niente.
Alla carta è stata sostituita la plastica, il divisorio che separa i due contendenti è fisso, e ci sono i rumori...
I rumori e, a volte, le luci: e quando una nave viene affondata, la stanza dove si gioca risuona e rimbomba, mentre le lucine danzano sulla plancia di gioco. È tutto.
Oggi, a entrare in qualsiasi negozio di giocattoli mediamente rifornito, troverete decine di battaglie navali, con poco e niente di diverso, tutte "elettroniche", "frutto di tecnologia raffinata", "che vi fanno rivivere la sensazione di una vera battaglia"... Quando poi le battaglie navali diventano aeree, o spaziali, o intergalattiche, o stellari, e così via, i rumori crescono: sibili, brontolii, rumori metallici. La sostanza però, rimane la stessa.
Ovviamente, questa mancanza di fantasia aumenta i duplicati e le imitazioni: all'ultimo Salone del Giocattolo diMilano circolavano una ventina di fac-simili di "Simon", con solo la "carrozzeria" diversa, e tutti ribattezzati con i nomi più strani.



Ci sono tre validi motivi per abbonarsi a Pergioco:

1°) L'abbonamento è la miglior garanzia per ricevere puntualmente e a casa propria tutti i numeri della rivista

2°) L'abbonamento costa, per dodici numeri, venticinquemila lire. Questo significa che due numeri sono di fatto gratuiti.

3°) L'abbonamento non è suscettibile di aumenti nell'arco dell'anno di validità. E questa è una garanzia di maggior convenienza, in un periodo nel quale il vertiginoso aumento dei costi costringe spesso a ritoccare il prezzo di copertina.

Ma Pergioco, oltre all'abbonamento ordinario, propone, con un modico aumento di spesa, la possibilità di ricevere in omaggio un interessante libro di giochi. I lettori possono scegliere tra questi cinque titoli:

— Clidiere
"Il manuale dei giochi"
Garzanti

— Ferrari
"Il libro dei rebus"
Mondadori

— Masini
"Le guerre di carta"
Ed. Guida

— De Filippi
"Solitari con le carte"
Mursia

— Ault
"Il libro del Master Mind"
Mursia

L'abbonamento con omaggio costa ventisettemila lire. La quota di abbonamento deve essere versata tramite assegno circolare o bancario a "Pergioco" Via Visconti d'Aragona, 15-20133 - MILANO.

PERGIOCO

DA GIO CA RE



SCACCHI

a cura di Eugenio Balduzzi

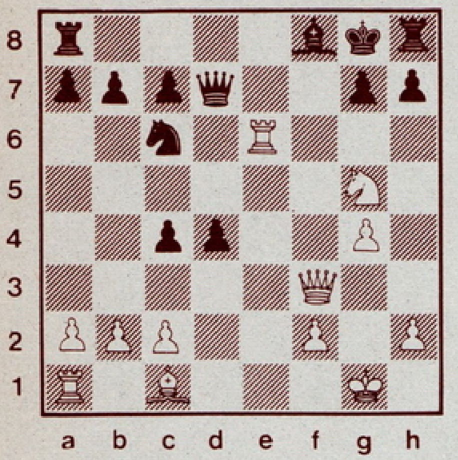


Diagramma 1

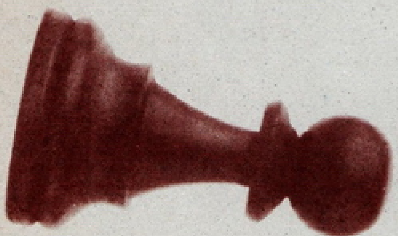
MAROCZY - VIDMAR

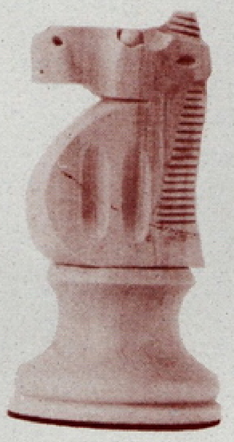
Lubiana 1922

Q.Te7!!

La punta della combinazione. La Torre inguaia la difesa del Nero, che deve perdere un pezzo per parare il matto. Le minacce sono:

a) 1. ... C:e7
   2. Df7 matto
b) 1. ... A:e7
   2. Df7 matto
c) 1. ... D:e7
   2. Dd5+ Df7
   3. D:f7 matto





Forse non è poi tanto facile vedere le mosse chiave, eppure gli spunti ci sono.
Nella prima posizione (diagr. 1) la Donna è l'unico pezzo che difende effettivamente il Re nero con l'inconveniente di essere sovraccarica di lavoro. La doppia difesa dei punti f7 e d5, infatti, la costringe nella casa d7 e l'idea alla base della combinazione del Bianco è "la deviazione del pezzo chiave della difesa".
Nella seconda posizione (diagr. 2) la disposizione dei pedoni davanti al Re nero è debole per via dei "buchi" in f6 e h6. Non solo, il Bianco ha gli Alfieri minacciosamente puntati contro l'arrocco dell'avversario e la Torre in posizione avanzata pronta a collaborare all'attacco. L'unico pezzo "fastidioso" per l'attacco è il Cavallo in f5 che intralcia sia la Torre, impedendole di muoversi lungo la quinta traversa, che l'Alfiere campochiaro. L'idea alla base del sacrificio del Bianco è "l'apertura delle linee".

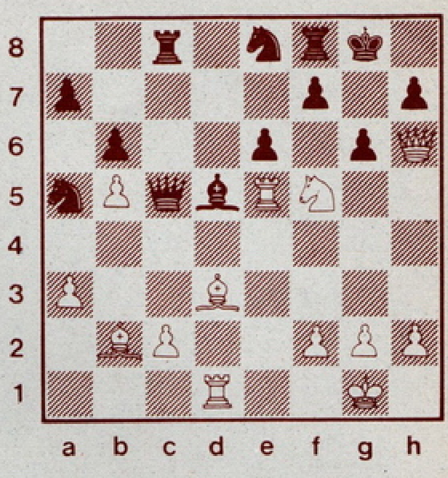


Diagramma 2

SPIELMANN - HÖNLINGER

Vienna 1929

1. Ce7+!!

La punta della combinazione.

1. ... D:e7

se 1. ... Rh8
   2. D:f8 matto

2. *D:h7+!* *R:h7*
3. *Th5+* *Rg8*

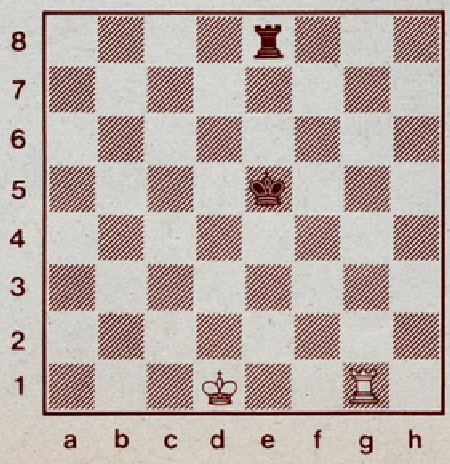
Il pedone è inchiodato sul Re dall'Alfiere campochiaro del Bianco.
   4. *Th8 matto*

L'unica difesa è:
   1. ... Ce5
a cui sarebbe seguito
   2. T:d7 C:f3
   3. C:f3
e il Bianco ha un Cavallo in più.

LA COMBINAZIONE?
BASTA UN'IDEA,
POSSIBILMENTE ELEMENTARE

Una falsa opinione largamente diffusa tra chi conosce poco il gioco degli scacchi è che la combinazione (quella serie di mosse micidiali che mettono in ginocchio l'avversario) siano parti di menti originali con grande capacità di calcolo. In realtà, concepire una combinazione è molto meno complesso di quel che non si creda e, più che altro, richiede la capacità di discriminare una posizione complessa per concretizzare un'idea elementare. Per esemplificare, prendiamo in considerazione una delle idee più banali, l'*infilata*. L'infilata consiste nell'attaccare con un pezzo una linea dove si trovano due pezzi nemici in modo che l'avversario sia costretto a perdere uno dei due pezzi. Il diagramma 3 illustra una tipica infilata

Diagramma 3



Giocando:
1. Te1+
il Bianco costringe il Nero a muovere il Re, perdendo la Torre.
Riconsideriamo la stessa idea in una posizione meno chiara. Nella posizione del



diagramma 4, che si è verificata in una partita del match tra Alekhine e Capablanca per il campione del mondo del 1927, è possibile concepire una combinazione che ha per base l'infilata.

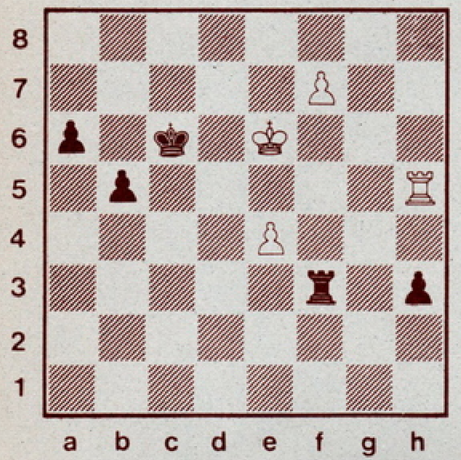


Diagramma 4

Come?
In primo luogo, si deve vedere la linea dell'infilata e, nel caso, la linea dell'infilata è la diagonale h1-a8, se mai il pedone nero in h3 venisse promosso: il Re nero in c6 e la "futura" Donna in h1 si troverebbero sulla stessa diagonale.
In secondo luogo, si deve cercare di creare le condizioni per effettuare l'infilata. Attualmente, infatti, la diagonale è ostruita anche da altri pezzi, che vanno quindi tolti di mezzo.

1. Tf5!

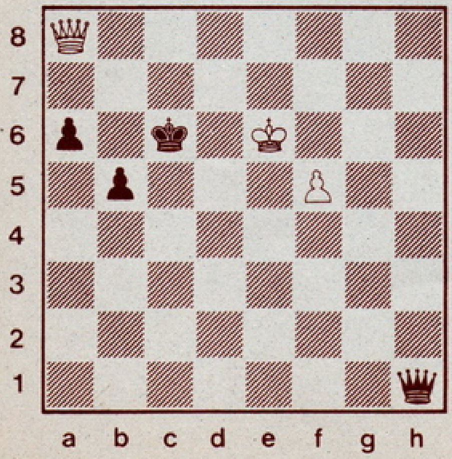
Il Nero è costretto ad accettare lo scambio delle Torri, perché il seguito alternativo 1. ..., h2; 2. f8=D, h1=D; 3. T:f3 lascia il Bianco con una Torre in più.

1. ...	*T:f5*
2. e:f5	

La diagonale h1-a8 non è più ostruita.

2. ...	*h2*
3. f8=D	*h1=D*
4. Da8+	

Diagramma 5





Il Nero deve muovere il Re perdendo la Donna.

Sapreste concepire una combinazione basata sull'idea dell'infilata nella posizione del diagramma 6?

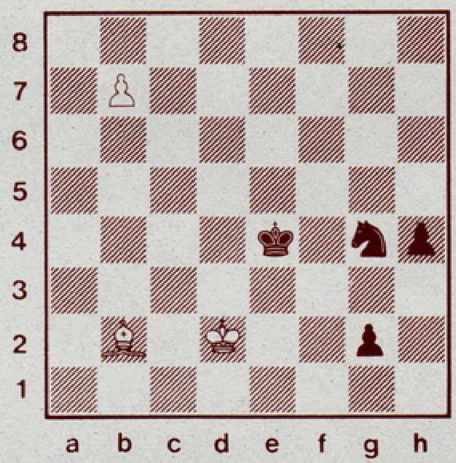


Diagramma 6



il Bianco muove e vince.
Evidentemente qui il Re nero e il pedone non si troveranno più sulla stessa linea dopo la promozione. Ma se il Bianco gioca:

1. Ad4!

il Nero è costretto a catturare l'Alfiere se vuole promuovere il pedone, portando il Re sulla diagonale della "futura" Donna.

1. ...	*R:d4*
2. b8=D	*g1=D*
3. Db6+	

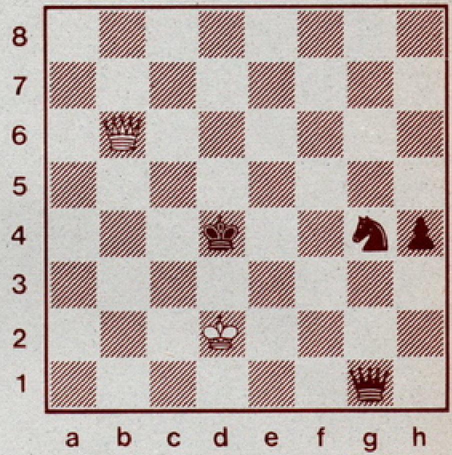


Diagramma 7

Il Bianco cattura la Donna nera.

A COLORI ROVESCIATI

Alcuni impianti di gioco possono essere giocati sia col Bianco che col Nero. Consideriamo ad esempio l'apertura Bird. Il piano di gioco prevede:
1) l'avanzata dei pedoni nel modo illustrato nel diagramma 8; i pedoni "e" e "b" liberano gli Alfieri, mentre il pedone in f4 controlla la casa centrale e5 limitando le prospettive d'espansione del Nero.

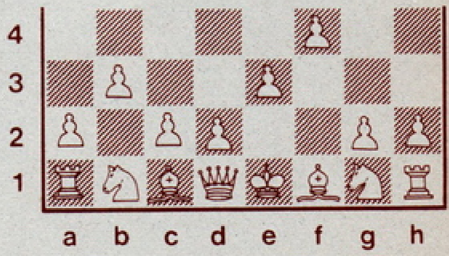


Diagramma 8

2) lo sviluppo naturale del Cavallo di Re e dell'Alfiere camposcuro

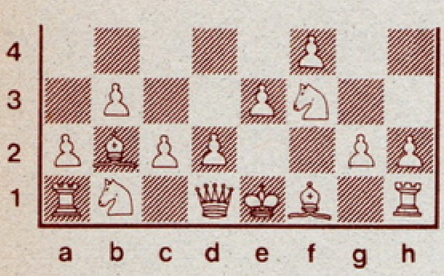


Diagramma 9

3) lo sviluppo aggressivo dell'Alfiere campochiaro e della Donna, con l'arrocco corto

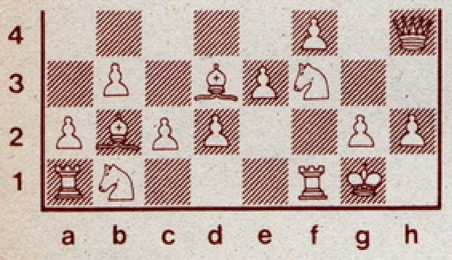


Diagramma 10

Ora, si può benissimo attuare lo stesso impianto di gioco coi pezzi neri, eventualmente sviluppandosi meno aggressivamente. Nella partita riportata di seguito, il Nero era nientedimeno che l'ex campione del mondo Botvinnik. Va notato però, che al tempo aveva solo tredici anni.

1. d4	*f5*
2. c4	*Cf6*
3. Cf3	*e6*
4. Cc3	*b6*
5. Ag5	*Ae7*

Lo sviluppo in e7 dell'Alfiere ha carattere difensivo e non offensivo ma, del resto, è il Bianco ad avere l'iniziativa per via del fatto che muove per primo.

6. e3	*Ab7*
7. Ad3	*00*
8. 00	*Ce5*
9. A:e7	*D:e7*
10. Tc1	*Ca6*
11. a3	*Tf6*

Una delle risorse di questo tipo d'impianto è l'animazione delle Torri lungo la colonna "f" semilibera, con prospettive sia di azione orizzontale che verticale.

11. Da4	*C:c3*
13. T:c3	*A:f3*
14. D:a6	



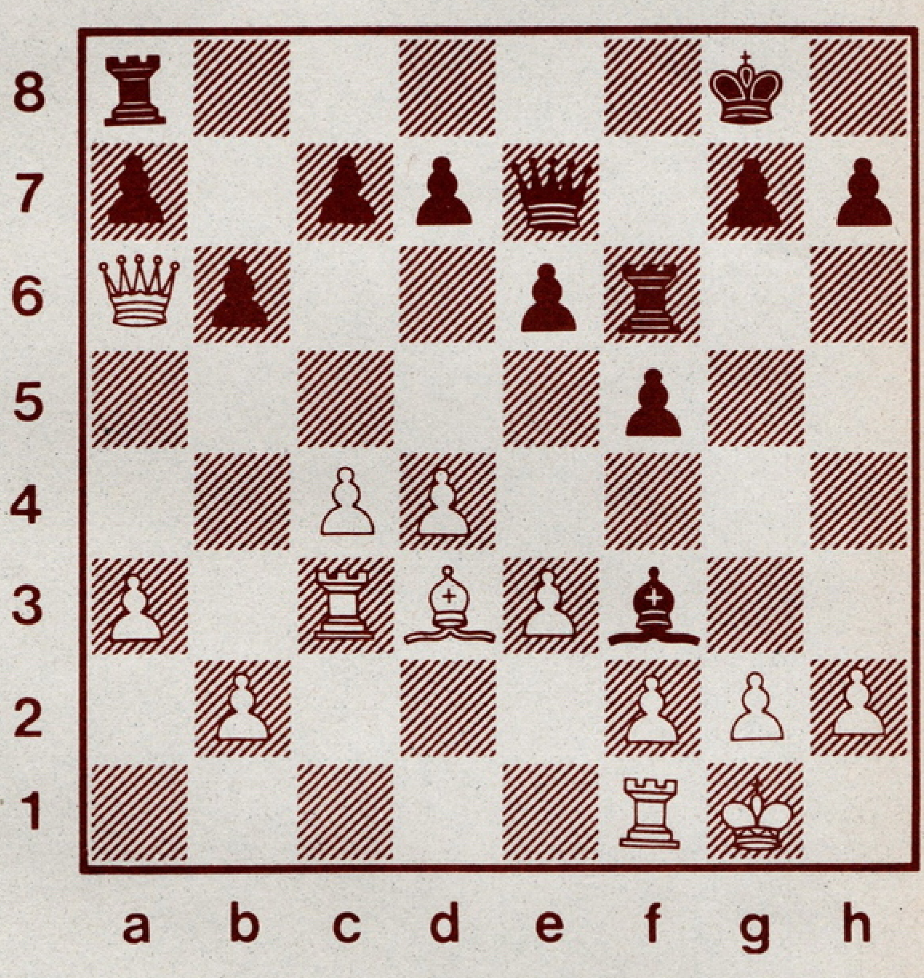


Diagramma 11



Giocando 14. g:f3, il Bianco rovinerebbe la struttura dei pedoni dell'arrocco.

14. ...	*Tg6*

Minaccia 15. ... T:g2; 16. Rh1, Tg3 matto.

15. g3	*Dh4!*

Il pedone g3 non può catturare la Donna perchè è inchiodato sul Re. Il Nero minaccia 16. ... Dh3 e 17. ... Dg2 matto.

16. Te1

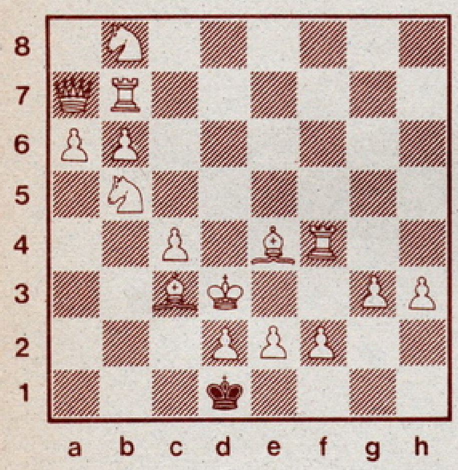
per parare la minaccia di matto in g2 con 17. Af1

16. ...	*D:h2!*
17. R:h2	*Th6+*
18. Rg1	*Th1 matto*

UNA POSIZIONE IMBARAZZANTE

I problemi scacchistici hanno ben poco a che vedere col gioco reale e spesso propongono posizioni assurde a tavolino. Volendoli definire, i problemi sono posizioni che hanno esclusivamente a che vedere col meccanismo dello scaccomatto (o dello stallo) in un determinato numero di mosse. Se la didascalia dice "il Bianco muove e matta in tre mosse", ad esempio, è del tutto inutile trovare dieci soluzioni in quattro mosse. Il diagramma propone un problema di matto in quattro mosse:

Diagramma 12



Il Bianco muove e matta in quattro mosse.

Nel gioco vivo come si può vedere, la posizione sarebbe a dir poco ridicola: un giocatore ha tutti i pezzi mentre l'avversario ha solo il Re. Eppure, nonostante la dirompente superiorità di materiale non è facile per il Bianco mattare in quattro mosse. Il Re nero ha lo scudo protettivo dei pedoni bianchi che impediscono ai pezzi di attaccarlo.
Con quale pezzo lo si può minacciare?
A prima vista, il pezzo più probabile sembra la Torre in f4 col seguito 1. g4, 2. g5, 3. Tg4 e 4. Tg1 matto. Il guaio è che il Re nero potrebbe fuggire, giocando 1. ... Rc1; 2. ... Rb1; 3. ... Ra2. L'altra linea possibile è 1. c5, 2. Ad5, 3. Ta5 e 4. Ta1 matto, ma anche qui c'è un inconveniente: il Re nero potrebbe giocare 3. ... R:f2.
La Torre va, perciò, scartata.

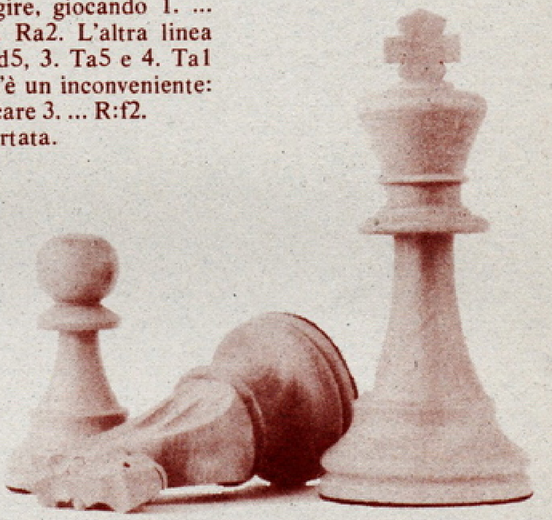
A questo punto bisogna liberare un altro pezzo e la chiave del problema è, appunto, la liberazione della Donna.
Ecco le due soluzioni:

1ª soluzione

1. Th7!	*Rc1*
2. 2. Ah8!	*Ah8!*
3. Dg7	
4. Da1 (o b2) matto	

2ª soluzione

1. Th7!	*Re1*
2. Aa8!	
3. Db7	
4. Dh1 matto	



BASTA UN PO' DI CORAGGIO

La disposizione del diagramma si è verificata nella partita Nona Gaprindashvili-Borissenko giocata in Unione Sovietica nel 1958.

A questo punto il Nero ha giocato:

1. ... *h:g5*

e l'ex campionessa del mondo ha colto l'occasione per cambiare gli ultimi pezzi.

2. C:e5?

In apparenza la posizione è favorevole al Bianco che, dopo il seguito 2. ... R:e5; 3. h:h5, Rf5; 4. Re3, ha la prospettiva di intrufolarsi tra i pedoni dell'ala di Donna. Ma il Nero, un tipo coraggioso, ha rinunciato al pezzo per puntare tutto sui pedoni.

2. ...	*g:h4!*
3. Cg4	*Rc3*
4. Cf2	*Rb2*

Il Bianco ha abbandonato perchè dopo 5. C:e4, R:a2; 6. Cd2, h3; 7. Rf2, Rb2 finisce col perdere tutti i pedoni.

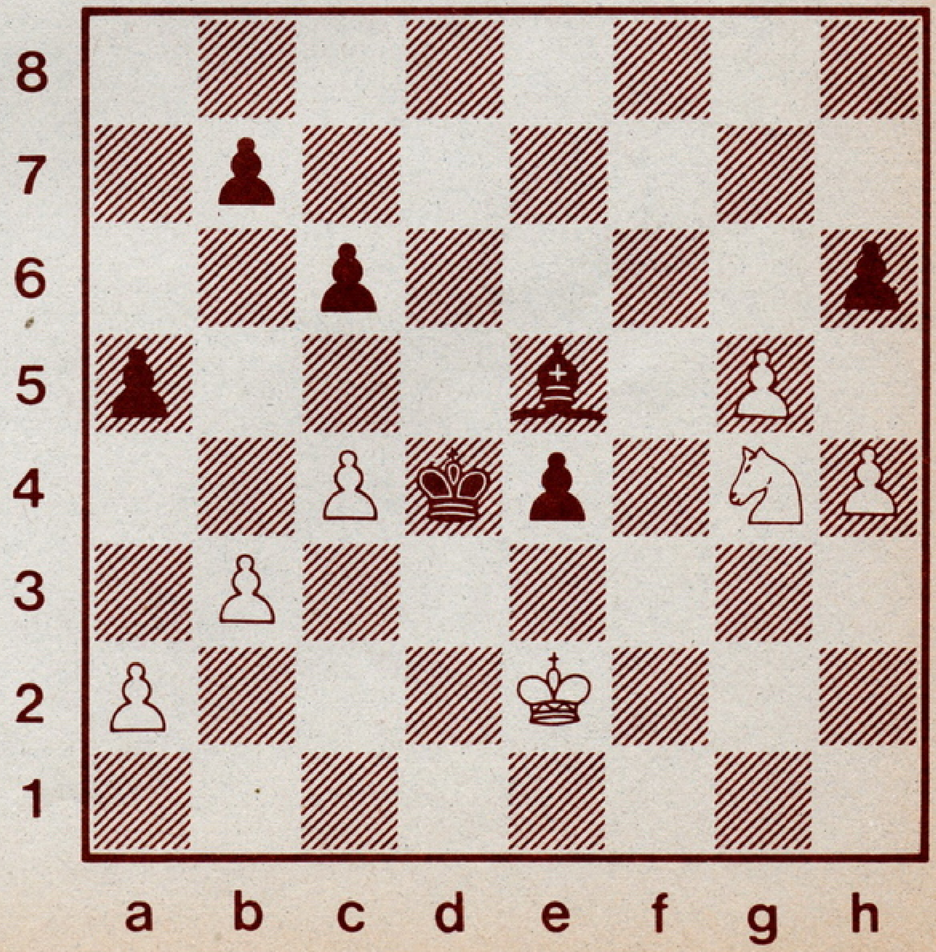
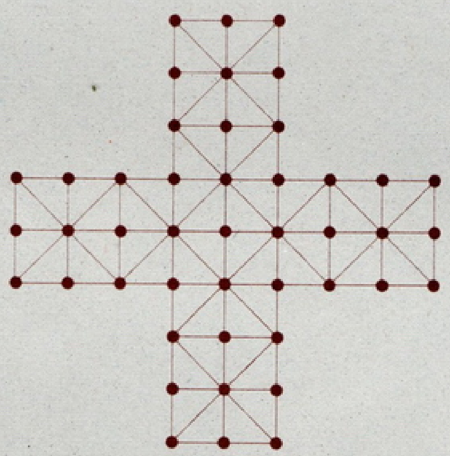


Diagramma 13

L'antica scacchiera della Volpe e delle Oche

Oltre a Dama e Scacchi, esistono in tutto il mondo centinaia di originalissimi giochi di scacchiera. In una saga islandese del 1300, ad esempio...

Gli scacchi, d'accordo, li conoscono tutti. Chi non sa che esistono? Le scacchiere (o meglio: i giochi di scacchiera) sono viceversa meno note, e pochi sanno che ne sono a centinaia.
Così, solo da poco tempo in Italia questi giochi iniziano non diremo a diffondersi, perchè ancora non si è arrivati a tanto, ma ad essere iscritti nell'elenco delle cose esistenti.
Vogliamo una prova? Consultiamo l'"Enciclopedia dei giochi" pubblicata nel 1969, undici anni or sono, dalle edizioni Librex, a cura di Dino S. Berretta e Roberto Costa.
L'"Enciclopedia dei giochi" in questione comprende 1050 voci in ordine alfabetico distribuite in tre volumi, e nell'introduzione i curatori la vantavano (si tratta forse di millantato credito?) come "la maggiore raccolta del genere che sia mai apparsa in Italia e, probabilmente, in tutto il mondo".
Bene, proviamo a classificare le voci: se escludiamo i 284 lemmi dedicati allo sport, ci restano 766 descrizioni di giochi.
Ed ecco la loro distribuzione per settori, in ordine decrescente: giochi per ragazzi, 220; giochi di carte, 148; giochi di società, 112; solitari con le carte, 97; enigmistica, 58; giochi "vari", 41; prestidigitazione, 33; giochi con i dadi, 20; giochi con il domino, 17; giochi con il bigliardo, 12; giochi di scacchiera, 12.
Le nostre scacchiere, dunque, si trovano all'ultimo posto, assieme al bigliardo.
Ora, può darsi che l'esempio da noi scelto sia incongruo, che anche dieci anni fa circolassero opere migliori e più informate. Ma l'enciclopedia della Librex, se non erriamo, era pubblicata a dispense e destinata a una diffusione di massa. Ciò vale a dare un'idea di quanto poco si conoscessero i giochi di scacchiera dieci anni fa.
Ora le cose sono leggermente migliorate. In parte grazie alle aziende, che hanno diffuso più di un gioco di scacchiera (ricordiamo "Shogun" della Italo Trade, la serie di giochi classici riproposti dalla Didatto, il "258" della Invicta, "Feudal", "Ploy" e "Contigo" della Avalon Hill), in parte grazie ad alcune pubblicazioni (pensiamo al "Libro dei giochi da tavolo" di Bell, recensito nella rubrica libri di questo numero, o al "Centogiochi" di Berlocquin pubblicato da Garzanti) che hanno familiarizzato il pubblico all'idea che non esistono solo gli scacchi.
E, nel descrivere qualche gioco, daremo la preferenza, per queste prime puntate, proprio a quelli che ribaltano radicalmente il concetto su cui sono basati gli scacchi: quello di una simulazione astratta e molto stilizzata della guerra, in cui i pezzi-eserciti si contrappongono, sul campo di battaglia-scacchiera, partendo da un'iniziale parità di forze.
Da un lato della scacchiera stanno le 18 oche che spettano al primo dei due giocatori. Le oche occupano completamente un braccio della croce e la prima fila oltre il braccio.
La volpe, invece, unica dotazione del secondo giocatore, viene disposta in un punto qualsiasi.
Scopo del gioco è, per la volpe, quello di ogni predatore bennato: mangiarsi le oche. Soltanto mangiando le pedine avversarie, infatti, la volpe riesce a evitare di essere immobilizzata, cosa che, nel gioco, è appunto l'obiettivo delle oche.
Regole di movimento: le oche hanno la prima mossa, e il giocatore che le manovra, quando è il suo turno, può muoverne una sola. Le oche muovono solo in avanti e di lato; non possono procedere diagonalmente nè arretrare; muovono, di volta in volta, da un punto all'altro.
Anche la volpe muove da un punto all'altro, ma non ha impedimenti di direzione: può cioè procedere in avanti, di lato, diagonalmente e indietro.
Ed ecco come avviene la cattura delle oche in questo caso non c'entrano, perchè non possono "mangiare" la volpe, ma devono limitarsi a spingerla in qualche angolo,



Il tavoliere del gioco della volpe e delle oche. Da un lato si schierano le 18 oche che spettano ad uno dei due giocatori. Dall'altro la volpe. Non è raro il caso in cui i chiassosi palmipedi hanno la meglio sul vorace predatore.

I giochi che presenteremo, al contrario, sono basati sulla disparità delle forze in campo, a cui fanno da contrappeso, in funzione riequilibratrice, valori di movimento diversi.
Il primo di cui parliamo è un classico, diffuso in tutta Europa con diverse denominazioni e con numerose varianti: "La volpe e le oche".
Stando al Bell, l'unico autore che indaghi sulla sua origine, "La volpe e le oche" appartiene a una famiglia di giochi scandinavi, per l'esattezza vichinghi, che si irradiarono in seguito nel Nord Europa per poi raggiungere anche (sotto altri nomi e varianti) la Francia e l'Italia. La prima menzione del gioco si trova in una saga islandese del 1300.
Per giocare a "La volpe e le oche" è necessaria una scacchiera sulla quale sia disegnata una croce con 45 punti collegati uno all'altro mediante rette e diagonali (vedi illustrazione).
immobilizzandola.
La volpe, invece, mangia saltando sopra l'oca che si trova nel punto immediatamente contiguo al suo e andando a occupare il punto libero dietro di essa. In una sola mossa, la volpe può, se si presenta l'opportunità, effettuare più di una cattura. Le oche mangiate andranno rimosse.
Questo è il gioco. Tre sono gli avvertimenti utili: la versione che vi abbiamo proposto è quella "tarda" del gioco, trascritta dal Bell, ma esistono anche altre versioni su cui ci soffermeremo sui prossimi numeri; 2) il gioco ha in genere una conclusione contro natura, nel senso che le oche hanno la meglio sulla volpe; 3) il gioco può essere facilmente costruito da voi seguendo l'illustrazione. Come pedine potete usare delle normali dame. Se invece volete acquistarlo, esiste una bella versione in legno prodotta dalla Didatto di Fino Mornasco.

Maledetto, ti amerò

Il gioco del Go è per gli appassionati una vera e propria "droga"
Numerosi sono i giocatori che, per lui, hanno "tradito" gli scacchi.

di Marvin Allen Wolfthal

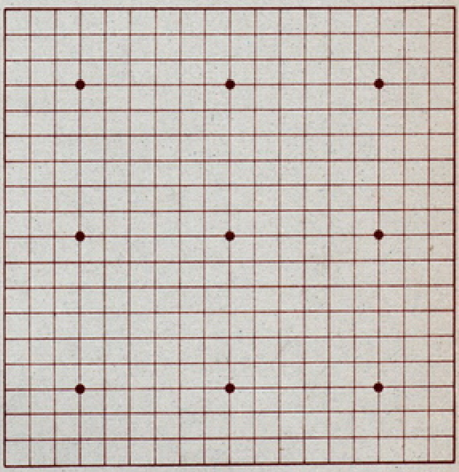
Siamo ormai in molti a giudicarlo il più bello di tutti i giochi — c'è fra noi perfino chi ha abbandonato definitivamente gli scacchi. Di fronte alla sua profonda semplicità si rimane estasiati — e sbalorditi invece dalla sua complessità.
Infatti il Go, secondo un vecchio proverbio giapponese, è facile e difficile insieme. Se basta un'ora circa per imparare già a giocare, è anche vero che dopo quattromila anni la stessa questione dell'apertura di partita è rimasta quasi del tutto irrisolta.
In che cosa risiede il fascino particolare del Go? In parte, senza dubbio, nell'equilibrio fra analisi e intuizione che il gioco favorisce, e in parte nel processo organico che in ogni partita porta da uno stadio iniziale di massima indeterminatezza a quello finale di assoluta stabilità.
Proprio per questo è nato in alcune persone la convinzione che il Go esiga un impegno più cosmologico che agonistico, convinzione avvalorata dall'ipotesi che sia



Il premier giapponese Suzuki, giocatore di Go.

nato proprio da un metodo di divinazione. Si parla anche di possibili rapporti fra il Go e l'*I Ching*, ma si tratta più che altro di divertenti fantasie che rivelano soltanto il mistero nel quale le vere origini del Go sono ancora avvolte.
I pochi reperti disponibili sembrano indicare comunque che il gioco sia nato nel Tibet intorno al 2300 avanti Cristo, e una teoria forse più attendibile delle altre lo farebbe derivare da una specie di abaco "a scacchiera". (Basterebbe introdurre la regola detta "di vita e morte" per avere già in sostanza il Go). Possiamo datare il suo arrivo nella Cina attorno al 1000 avanti Cristo e quello, importantissimo, nel Giappone, nel 754 dopo Cristo, grazie ad un ambasciatore al suo rientro dalla Cina.
Questo arrivo fu importantissimo perchè sono stati proprio i giapponesi ad elaborare il Go dal punto di vista teorico e a portarlo ad un livello mai conosciuto altrove. Mentre il Go in Cina ("Wei ch'i") rimase infatti soltanto un abbellimento della vita di corte e non venne certo preso in considerazione quale oggetto di studi seri, nel 1605 dopo Cristo lo Shogun Ieyasu Tokugawa creò un'Accademia nazionale e l'incarico ufficiale di Maestro di Go, dando così l'impulso determinante allo sviluppo di un gioco che oggi conta nel Giappone più di dieci milioni di giocatori, fra cui oltre quattrocento professionisti.
Che si sia cercato di legare questo gioco alla divinazione non deve stupire. I devoti del Go rimangono affascinati proprio da un qualche cosa che, nell'impossibilità di essere descritta con esattezza, si potrebbe anche chiamare "magia". Il vero spirito del Go si rivela, in ogni caso, solo dopo un certo numero di partite giocate ed è con questa avvertenza che ora procediamo alla descrizione del gioco.
Raccomandiamo di ricreare tutti i diagrammi sulla scacchiera; risulteranno molto più facilmente comprensibili rispetto alla sola "lettura".

Figura 1

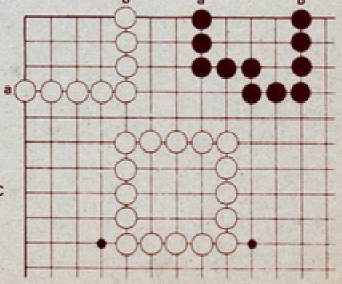


1) **Scopo del gioco**: la creazione di spazi, o "territori", aventi al loro interno dei "punti", ossia incroci della scacchiera. Vince il giocatore che raggiunge il numero maggiore di punti.
2) **Materiali**: una scacchiera, chiamata *Go-ban*, di formato 19 × 19 (361 incroci, compresi quelli sui lati e i quattro angoli (vedi fig. 1);
361 pedine a forma di lente, chiamate "pietre", di cui 181 nere e 180 bianche.
I materiali più pregiati sono i Go-ban in legno massiccio e le pietre di ardesia e conchiglia. Si trovano comunque le scacchiere in cartone e le pietre di plastica o vetro. (I negozi "Città del Sole" presentano vari tipi e qualità; nel negozio di Milano ha sede anche il GO CLUB.)

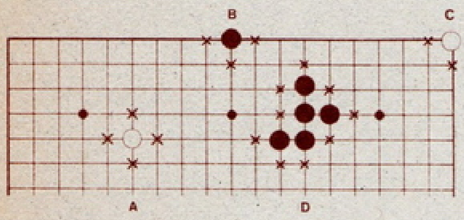
3) **Modalità di gioco**: il nero comincia, e i due giocatori si alternano, ciascuno posando una propria pietra su qualsiasi incrocio del Go-ban (e quindi *non* nelle caselle). Una volta posate, le pietre non vengono più spostate. Al massimo possono essere "catturate", e in questo caso vengono tolte dal Go-ban e contate alla fine come "prigionieri". Va sottolineato che lo scopo del gioco non è in primo luogo la cattura dei pezzi avversari ma piuttosto la formazione del proprio territorio (e la limitazione del territorio altrui). Come vedremo, però, territorio e cattura sono in stretto rapporto fra di loro.

4) **Il territorio**: definiamo come territorio uno spazio interamente recintato da pietre dello stesso colore. Nel dia. 1, A è un territorio bianco avente 12 punti al suo interno. Il territorio nero B comprende 7 punti. Nel territorio bianco C ci sono 9 punti. Da notare è il modo in cui il bordo del Go-ban fornisce già due lati al territorio A e uno a B. In questi casi le pietre 'a' e 'b' si considerano collegate fra di loro mediante il bordo. Nel centro della scacchiera invece (C), il bianco ha dovuto circondare interamente il territorio.
È evidente che un territorio può esistere solo in quanto spazio recintato e definito da pietre, e quindi se le 8 pietre che definiscono il territorio A nel dia. 1 venissero catturate dall'avversario, il territorio bianco non esisterebbe più. (Difatti, come vedremo più avanti, diventerebbe territorio *nero*).

Dia 1

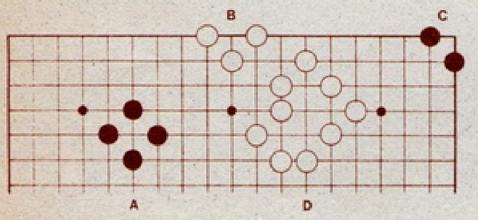


5) **La cattura**: la pietra A posta nella zona centrale del Go-ban (ved. dia. 2) ha quattro "libertà", che sono i quattro punti ad essa adiacenti (nord, sud, est e ovest) indicati 'x'. La pietra B sul bordo ha tre libertà e quella C nell'angolo ne ha due. Il gruppo di cinque pietre nere D ha 9 libertà.



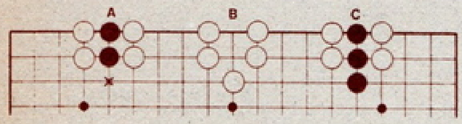
Dia 2

Quando *tutte* le libertà di una pietra (o di un gruppo) sono state occupate dall'avversario la pietra (o il gruppo) è *catturata*. Viene tolta dal Go-ban, cioè, simultaneamente con l'occupazione della sua ultima libertà. Quindi, la cattura delle pietre A, B, C e D del dia. 2 darebbe il risultato seguente (dia. 3):



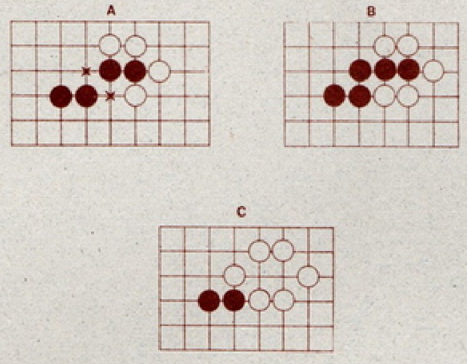
Dia 3

Nel dia. 4 le due pietre nere stanno per essere catturate (A). Il bianco, cioè, ha occupato tutte le loro libertà tranne quella segnata 'x' e si dice che le pietre nere sono in *atari*. Quindi il bianco, se gioca in 'x', prende le due pietre (B). Se tocca invece al nero egli può uscire dall'atari giocando egli stesso in 'x'. Acquisisce così due libertà in più e, per ora almeno, si è salvato (C).



Dia 4

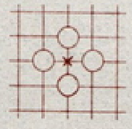
6) **I gruppi e la connessione**: tornando brevemente al dia. 2, vorremmo che il lettore riflettesse sull'impossibilità di staccare le pietre del gruppo D l'una dall'altra; il gruppo è un'unità inscindibile e questo è vero di qualsiasi configurazione di pietre connesse fra di loro in orizzontale e/o verticale, cioè lungo le linee del Go-ban. (Il rigore di definizione vuole che una sola pietra isolata venga considerata anch'essa un "gruppo"). Che venga catturato o meno il gruppo D del dia. 2, quindi, tutte le pietre che lo compongono condivideranno la stessa sorte.



Dia 5

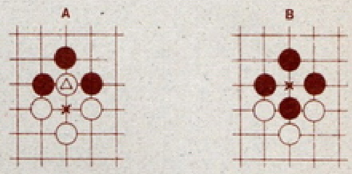
Nel dia. 5 A si vedono due gruppi neri. Se il bianco gioca in uno dei punti 'x', due pietre nere sono messe in atari (A). Il nero allora dovrebbe occupare l'altro punto 'x' per unire i suoi due gruppi in uno solo (B). Altrimenti il bianco cattura (C).
La questione della *connessione* è fondamentale nel Go e la minaccia di divisione (sconnessione) presente in dia. 5 A (il "taglio" diagonale 'x' - 'x') verrà tenuta costantemente presente dai due giocatori anche mentre la partita si sviluppa in altre zone del Go-ban.

7) **Il suicidio è illegale**: torniamo ora alla forma che risulta quando una pietra viene catturata (dia. 6):



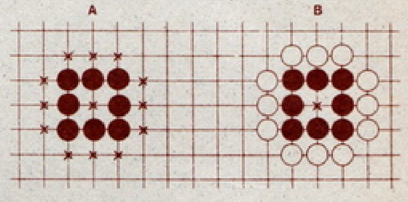
Dia 6

Dovrebbe essere evidente che se il nero ponesse una pietra in 'x' quella pietra sarebbe automaticamente e immediatamente catturata. Questo *suicidio* è vietato dalle regole del Go e la suddetta mossa del nero è *illegale*. Però, se con tale mossa il nero può catturare almeno una delle quattro pietre bianche occupandone così l'ultima libertà, allora la mossa diventa legale.
Nel dia. 7A il nero ha già occupato tre libertà della bianca Δ. In questo caso la mossa del nero in 'x' è *legale*, perchè prende l'ultima libertà di Δ catturandola. Il risultato si vede nel dia. 7B.
Il lettore noterà che la situazione raffigurata nel dia. 7B offre ora al bianco la possibilità di ricatturare in 'x' la pietra nera appena giocata, il che ci farebbe tornare al dia. 7A, poi di nuovo a 7B, e così via all'infinito. Questa cattura a vicenda senza fine viene evitata dalla regola di *ko* che vedremo più avanti.



Dia 7

Guardiamo intanto un altro caso di suicidio (dia. 8):



Dia 8

Domanda: Nel dia. 8A può il nero giocare una pietra al centro delle otto pietre nere? Risposta: Sì, perchè il gruppo di nove pietre così creato avrebbe ben 12 libertà.
Domanda: Sempre nel dia. 8A, può il bianco giocare in 'x' al centro delle pietre nere? Risposta: Certamente no, perchè giocherebbe in un punto *per lui* senza libertà senza riuscire a catturare nulla; sarebbe suicidio.
Domanda: Qual è allora la situazione nel dia. 8B? Risposta: Qui abbiamo lo stesso gruppo nero, ma tutte le sue libertà esterne sono state occupate dal nemico. Rimane ad esso una sola libertà (quella interna) e quindi il gruppo nero è in atari: sta per essere catturato. In questo caso la mossa del *nero* al centro ('x') è illegale perchè toglie l'ultima libertà al proprio gruppo (suicidio) mentre la mossa bianca allo stesso punto è legale perchè mossa di cattura. Da ricordarsi: il bianco deve aver occupato *tutte* le libertà esterne del gruppo nero prima di poter giocare al punto 'x'.
Arrivati a questo punto, possiamo studiare il modo di costruire gruppi di pietre *non catturabili*.

(Nel prossimo numero: Vita e morte)

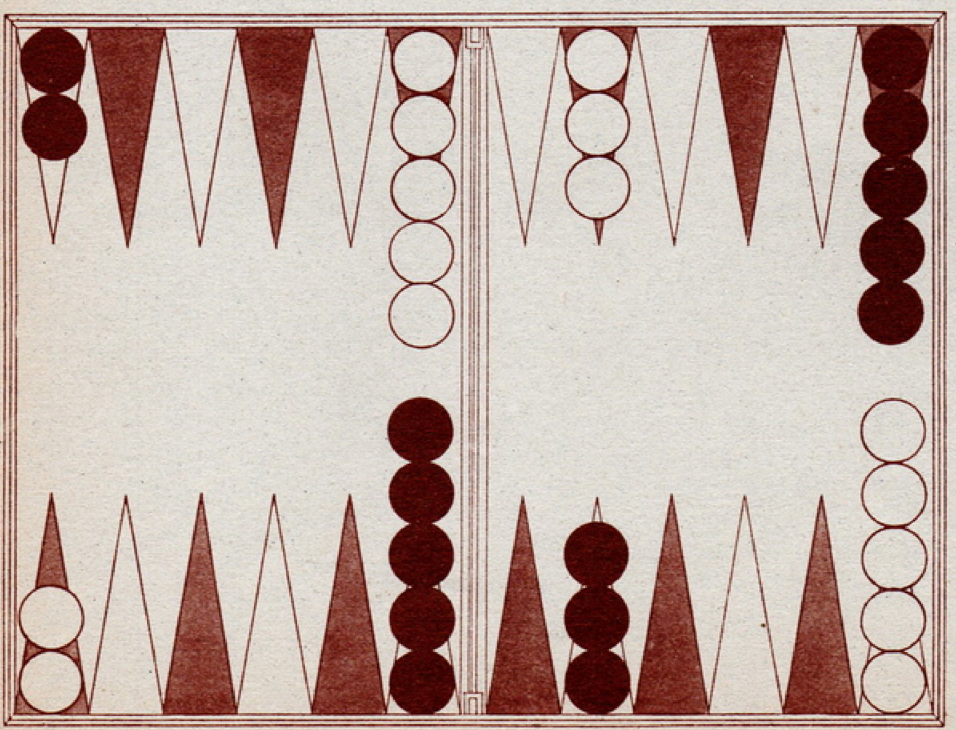
Alle origini del Backgammon

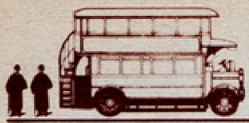
Torna dagli Stati Uniti, dopo un secolo e mezzo di oblio, un gioco di origine fenicia e ampiamente diffuso tra i Romani

Sulle origini del backgammon, il "gioco delle ventiquattro frecce", i pareri sono più che mai discordi.
Di certo si sa che fu popolarissimo, anche da noi, fino agli inizi dell'800, per poi scomparire per oltre un secolo e mezzo. Soltanto negli ultimi anni ci è ritornato dagli Stati Uniti, dove ha assunto il nome di backgammon e dove è ritenuto uno dei giochi più popolari, combattuto con accanimento e gran profusione di denaro (a Las Vegas si disputano campionati dove le poste in palio sono ricchissime).
Ma quando nacque? C'è chi propende per un'origine arcaica (pare lo giocassero i fenici, e che fosse diffuso tra gli antichi romani, tanto che l'imperatore Claudio scrisse al riguardo un trattato), mentre altri ne fanno risalire la paternità, pur tra mille cautele, a un re persiano della dinastia dei sassanidi, Ardshir, che regnò tra il 226 e il 241 d.C.
Comunque sia, assunse nei vari paesi i più svariati nomi, dando luogo a più di una versione: in Grecia si chiamava Tabla, in Italia Tric-Trac o Tavola Reale, in Germania Puff, in Scozia Gammon, in Spagna Tablas Reales, in Islanda Doublets, in Inghilterra, oltre che Backgammon, Giacchetto (una versione semplificata del gioco).
Il gioco, verso il 600 d.C., arrivò anche in Cina, attraverso l'India: venne chiamato (come scrive il Bell, la fonte di queste preziose informazioni) "t'shu-p'u".
Oggi, il backgammon è nuovamente un gioco sulla cresta dell'onda, e anche da noi riacquista popolarità, tanto che il campione mondiale è per l'appunto un italiano, il milanese Luigi Villa.
Vediamo, allora, di spiegare brevemente le regole del backgammon, quelle comunemente accettate oggi. Delle varianti ce ne occuperemo in seguito.
In primo luogo, per giocarlo occorrono un tavoliere particolare, 15 pedine bianche e 15 nere, e tre dadi. Se sceglieste di costruirvi in casa il backgammon, seguite le spiegazioni che ora vi diamo. Se invece decidete di comperarlo (ed a nostro avviso è la scelta più saggia, tanto più che esistono in giro *set* per tutte le borse, da quelli magnetici tascabili, delle dimensioni di una calcolatrice da tasca, a quelli sontuosissimi in pelle o laccati) saltate pure senza rimorsi le dieci righe che seguono.

Il tavoliere. È formato da 24 punte, 12 bianche e 12 nere (o di altro colore, purchè contrastino fortemente), disposte in senso alterno. Ciascuno dei due giocatori ha, davanti a sè, 12 punte.
Vi è dunque, nel tavoliere, questa prima suddivisione in senso orizzontale. Il lato orizzontale alto del tavoliere sarà il lato bianco, l'altro, ovviamente, quello nero.
Oltre a questa suddivisione orizzontale, c'è quella verticale.
Il tavoliere è diviso a metà, da una sbarra, chiamata *bar*, in due settori: il settore di sinistra, che costituisce le *case esterne*, e quello di destra, che costituisce le *case interne*.

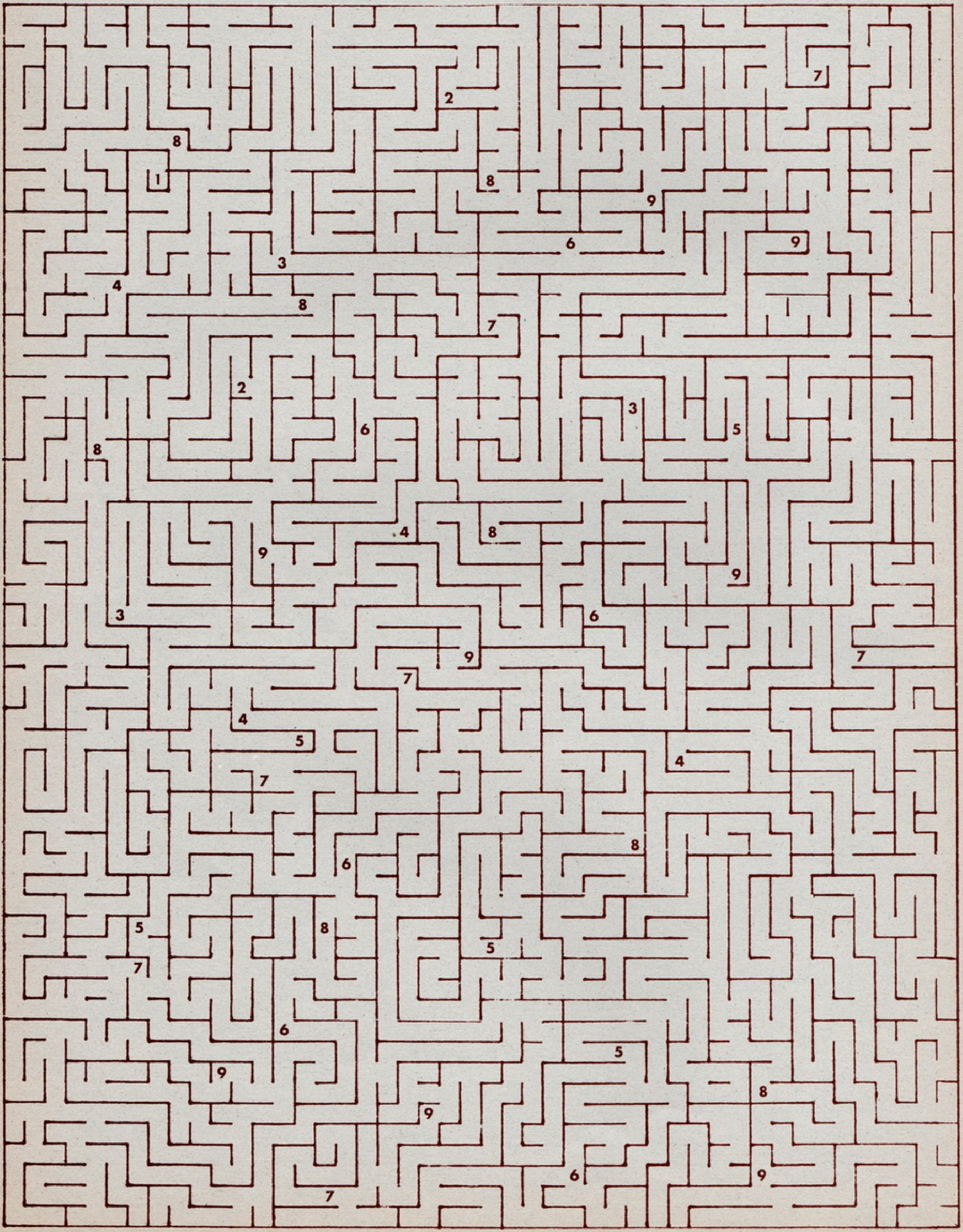
Gli altri componenti. Fin qui il tavoliere. Per giocare a backgammon si usano, come abbiamo detto, 15 pedine bianche e 15 pedine nere (o, come per il tavoliere, di altro colore, purchè contrastino fortemente). Vanno bene anche le normali pedine che si usano per la dama.
Ci sono poi i dadi: ne occorrono tre. Due sono normali, e servono per effettuare i lanci con cui vengono spostate le pedine. Il terzo, invece, ha caratteristiche particolari ed è detto "dado dei raddoppi". Sulle facce, al posto della numerazione progressiva da 1 a 6, ha impressi i numeri 2, 4, 8, 16, 32 e 64.
Prima di spiegare dettagliatamente le regole (cosa che faremo a partire dal prossimo numero, fornendo per ogni regola gli esempi pratici), vorremmo dare un'idea generale del gioco.
Qual è lo scopo del backgammon? Come si conduce una partita? Scopo del backgammon è quello di portare le pedine lungo il tavoliere, dalle case esterne alle case interne, combinando il lancio dei dadi (che dà il numero di caselle in cui è possibile effettuare lo spostamento) con il ragionamento sulle migliori opportunità che, di volta in volta, il lancio offre.
Quando tutte le pedine di un giocatore si trovano nelle case, il giocatore, sempre mediante il lancio dei dadi, può iniziare a toglierle dal tavoliere.
Queste, per l'essenziale, le caratteristiche del gioco, che viene complicato e reso meno meccanico (così come lo abbiamo descritto, senza ulteriori aggiunte, sarebbe dominato completamente dal caso) da una serie ben congegnata di regole (punte aperte e punte chiuse, raddoppio, obbligo di utilizzare il risultato del lancio anche quando porta a risultati sfavorevoli, possibilità di utilizzare il risultato del lancio per una sola pedina o di frazionarlo tra due o più pedine, espulsione temporanea dal gioco — con obbligo di rientro — della pedina sulla punta aperta quando viene affiancata da una pedina avversaria, e così via).
È opportuno sottolineare fin d'ora anche altri due particolari: l'uso del dado per i raddoppi e le poste in gioco.
In genere, nel backgammon, il raddoppio della posta in gioco è volontario: vale a dire che ogni giocatore, prima di effettuare il primo lancio, potrà se vuole raddoppiare. Dopo la prima mano, si ha un raddoppio alterno: il giocatore potrà raddoppiare solo quando è di turno, e prima di effettuare il lancio. L'avversario potrà accettare, oppure rifiutare.
Se rifiuta, perde automaticamente tutto ciò che fino a quel momento ha puntato.
Ci sono inoltre regole ulteriori, di cui non mette conto per il momento parlare.
Il dado speciale viene usato appunto per tenere il conto dei raddoppi.

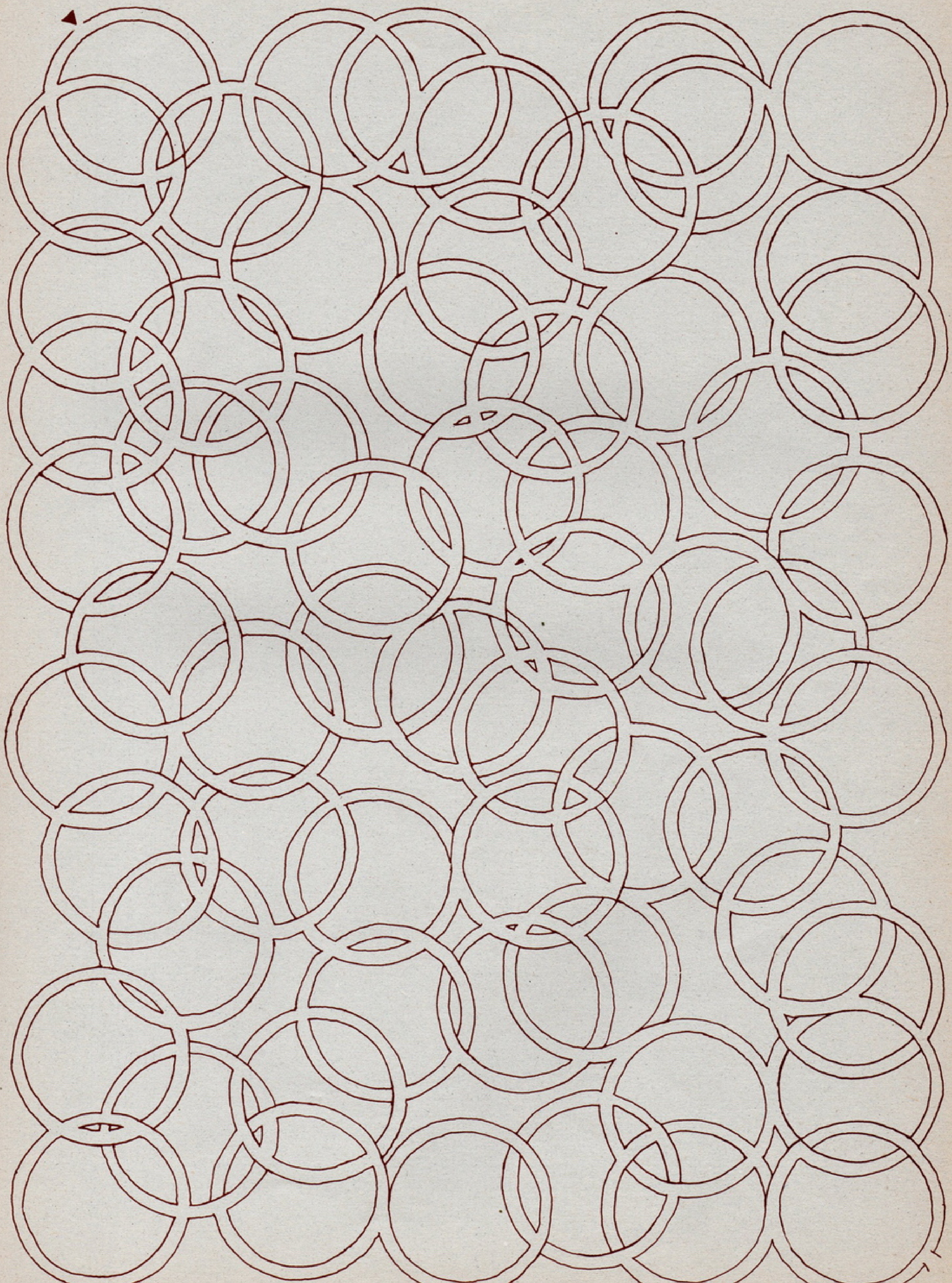




LABIRINTI

Il labirinto qui sotto è il più complesso tra i due che presentiamo e richiede mediamente, per essere risolto, una quindicina di minuti. Partendo dal numero 1, si deve giungere al numero 9 formando la sequenza 1, 2, 3, 4 e così via. Non si deve ripercorrere un tratto già percorso, nè incrociare una via già tracciata. Il labirinto a destra è certamente meno impegnativo e può essere risolto in cinque minuti.





In viaggio nel mondo dei numeri

Quali affascinanti scoperte nei giochi matematici? Ecco i primi tre problemi da risolvere

di Raffaele Rinaldi

I giochi e gli indovinelli di carattere matematico, geometrico e logico, costituiscono una sezione di non poco conto nella letteratura matematica: per darne un'idea in termini quantitativi, è sufficiente pensare che l'insieme delle pubblicazioni dedicate, per esempio, ai quadrati magici (costruzioni numeriche di cui avremo occasione di parlare) è composta da molte decine di volumi.
Ma la matematica ricreativa, sulla quale si tengono regolarmente serissimi congressi e simposi cui partecipano molti noti scienziati, non si ferma naturalmente ai quadrati magici ma tocca ogni settore della ricerca.
I matematici si sono sempre interessati ai problemi posti dai giochi da un lato perchè, come sosteneva Leibniz, i giochi costituiscono una delle creazioni più interessanti della mente umana, dall'altro perchè l'analisi delle loro strutture interne schiude nuovi orizzonti ricchi di avventure e di grandi sorprese.
In questo senso la figura dello scienziato — e del matematico in particolare — non assume più le classiche caratteristiche del bubbolone che mette calzini di diverso colore oppure, ancor peggio, di un personaggio noioso (quando non funebre) come potrebbero essere i matematici, gli astronomi e i musicisti, che abitano l'isola volante, il paese di Laputa descritto nei *Viaggi di Gulliver*.



Secondo Swift — che aveva le sue buone ragioni polemiche — i laputiani, nonostante la loro quintessenziata razionalità (o forse proprio per questo) costruiscono case storte, senza angoli retti, perchè "disprezzano la geometria pratica che considerano materia vile e volgare"; essi inoltre "sono pessimi ragionatori ed hanno uno spiccatissimo spirito di contraddizione, salvo quando, per caso, sono nel giusto, il che avviene di rado. Sono totalmente alieni da ogni immaginazione, fantasia e invenzione...".
Se lasciamo la satira della pedanteria e cerchiamo di recuperare appunto la dimensione del fantastico e dell'immaginazione, i controesempi non mancano, anzi sono moltissimi. Basterebbe allora ricordare anche semplicemente *Flatlandia, Racconto fantastico a più dimensioni* di Edwin Abbott o i libri, i giochi e gli indovinelli del reverendo Charles Dogson (in arte Lewis Carroll).
E vi sono controesempi da opporre anche all'accusa classica fatta allo scienziato in genere di "vivere con la testa tra le nuvole".
Così, per esempio, la teoria delle probabilità che condiziona ormai buona parte della nostra vita poichè su di essa si basano calcoli statistici, economici, demografici, assicurativi, e così via, è nata proprio dall'analisi di un problema relativo al gioco d'azzardo con i dadi che un accanito giocatore pose nel 1654 a Pascal e a Fermat. Oppure, ancora: la teoria dei grafi (una branca della matematica) nacque anch'essa da un indovinello relativo alla possibilità o meno di percorrere i sette ponti della città di Königsberg con un cammino che, passando una e una sola volta per ciascun ponte, riportasse al punto di partenza. Nel 1736, risolvendo il problema (il percorso non è fattibile), il matematico Leonardo Eulero fondò al tempo stesso la teoria dei grafi, la quale fornisce regole generali per qualsiasi percorso e che ha oggi applicazione un poco in tutto (dallo studio dei circuiti elettronici, al più banale problema di ottimizzare la distribuzione del latte).
Ma lasciamo probabilità e topologia (ce ne occuperemo in seguito) e veniamo a noi.
Vediamo di partire dal punto di partenza: i numeri interi. Su di essi sono basati innumerevoli (antichissimi e modernissimi) indovinelli e problemi, dai più semplici ai più complessi.
Un esempio classico di problema è la richiesta di ottenere, usando tutte le cifre da 1 a 9 e mantenendole ordinate, e inserendo opportunamente tra esse i segni delle quattro operazioni, il totale 100.
Una delle soluzioni è questa:

$$1+2+3+4+5+6+7+(8\times9) = 100$$

ed è cosa facile. Ma se si spinge l'analisi su certi rapporti tra numeri, le cose si fanno complesse: ci si accorge dei numeri primi; di certi numeri (sono molti) dalle strane caratteristiche, come per esempio il numero 142857 che, moltiplicato per i numeri 2, 3, 4, 5, 6, restituisce sempre le



proprie cifre prese in ordine ciclico. Scoprire poi che, moltiplicato per 7, esso dà il prodotto 999999 e che quindi esso è l'inverso di 7, è cosa che può dare brividi medianici. Quei brividi che Tolstoi in *Guerra e pace* fa provare al conte Pierre Bezuchov alla scoperta che il nome dell'odiatissimo nemico Napoleone Bonaparte, codificato onomanticamente, dà il numero 666, quello che la *Bibbia* indica appunto come il numero della Bestia...
Abbandoniamo al loro destino i cultori di numerologia e poniamoci alcuni problemi sui numeri interi:

Problema numero 1

Di un numero si sa che termina per 2 e che trasferendo il 2 dalla fine all'inizio del numero si ottiene un nuovo numero che è doppio del primo. Qual è il numero di partenza?

Problema numero 2

Costruire un numero di dieci cifre, tale che ogni cifra indichi il numero di cifre corrispondenti alla posizione occupata, presenti nel numero. Per chiarezza: se nel mio numero in terza posizione ho un 4, significa che in esso compaiono quattro 3.

Problema numero 3

Nel numero 6830451792 ogni cifra non ha carattere casuale ma la sua posizione dipende da una legge di composizione. Quale è questa legge? (Suggerimento: considerare la ciclicità del numero).

Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.

Deduco, quindi Master Mind

Tra sei colori possibili (azzurro = A; bianco = B; nero = N; verde = V; giallo = G; rosso = R) vengono indicate cinque sequenze di quattro colori ciascuna. A lato, sono inoltre indicati quanti colori sono contenuti nella sequenza finale, e quante posizioni risultano occupate dal colore esatto. Sulla base di questi elementi occorre dedurre una sesta sequenza che ponga i colori del "codice segreto" nella loro esatta posizione. Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero

1

sequenze di colori				solo colori indovinati	colori e posizioni indovinati
R	N	B	G	–	1
R	G	G	N	1	1
B	G	A	R	2	–
R	G	A	G	2	1
A	V	N	R	–	2
?	?	?	?	–	4

3

sequenze di colori				solo colori indovinati	colori e posizioni indovinati
R	N	B	A	2	–
N	N	A	V	1	1
R	B	N	R	1	1
V	N	G	R	–	2
B	R	N	A	1	1
?	?	?	?	–	4

2

sequenze di colori				solo colori indovinati	colori e posizioni indovinati
A	G	A	N	1	1
R	N	V	B	–	1
A	R	N	A	–	2
V	B	A	R	2	–
V	V	A	B	2	1
?	?	?	?	–	4

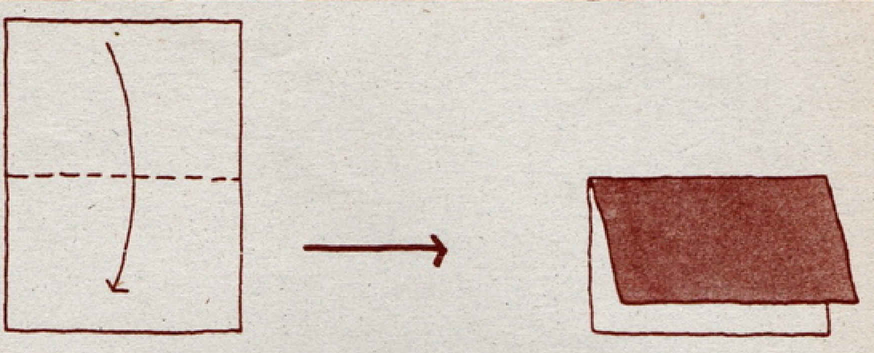
4

sequenze di colori				solo colori indovinati	colori e posizioni indovinati
R	N	R	A	–	1
A	R	N	A	–	2
V	B	R	G	2	–
R	G	N	V	1	1
R	A	V	G	2	1
?	?	?	?	–	4

A

piega a valle

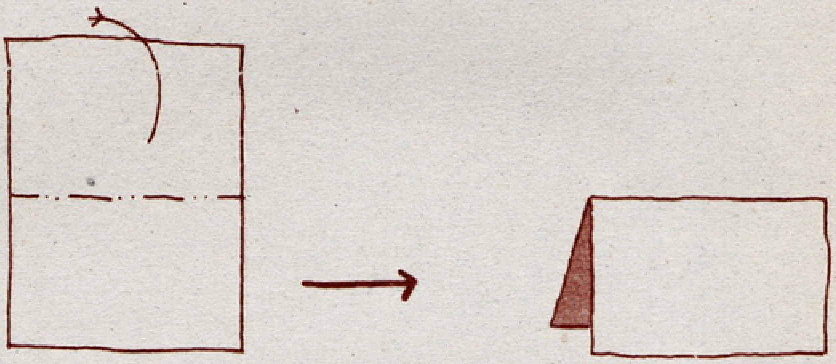
piegate in avanti



A

piega a monte

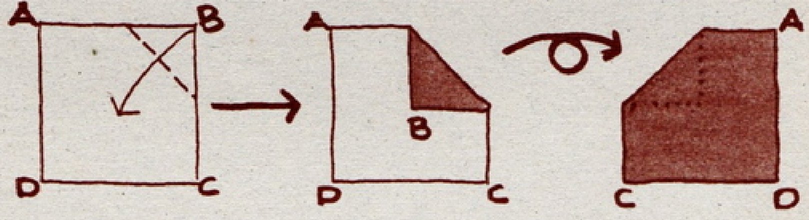
piegate all'indietro



A

vista in trasparenza (a raggi x) delle parti nascoste

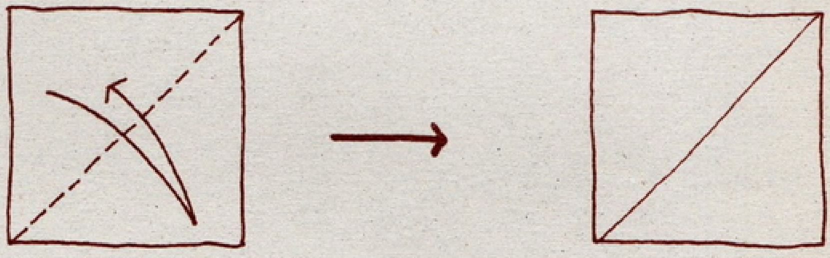
voltate il modello



A

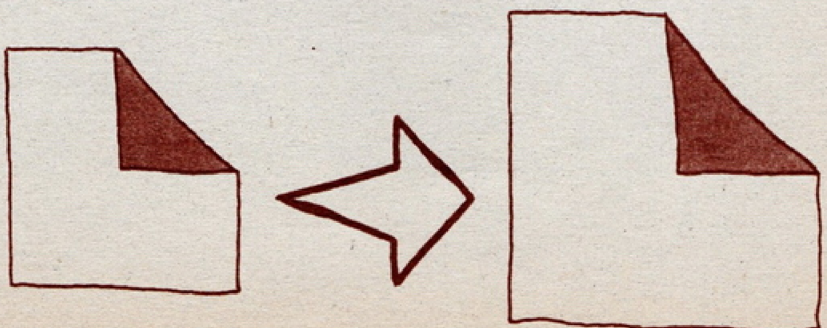
tracciate una piegatura

piegate e ripartite

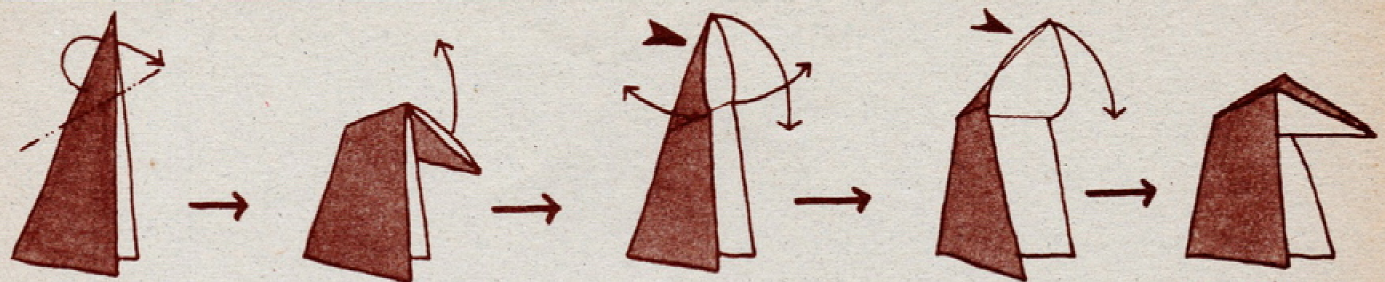


A

disegno ingrandito



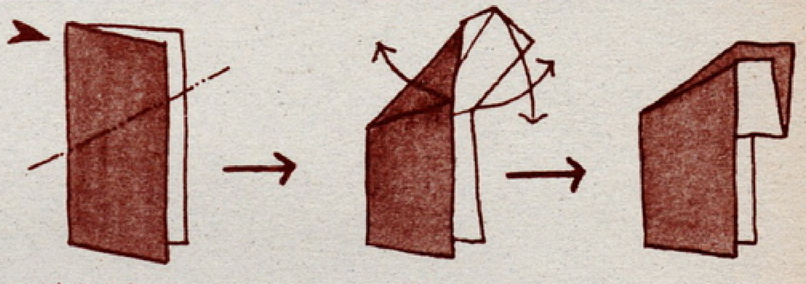
B



piegate tutto a monte — poi riaprite — spingete in dentro — così — e rovesciate la punta

B

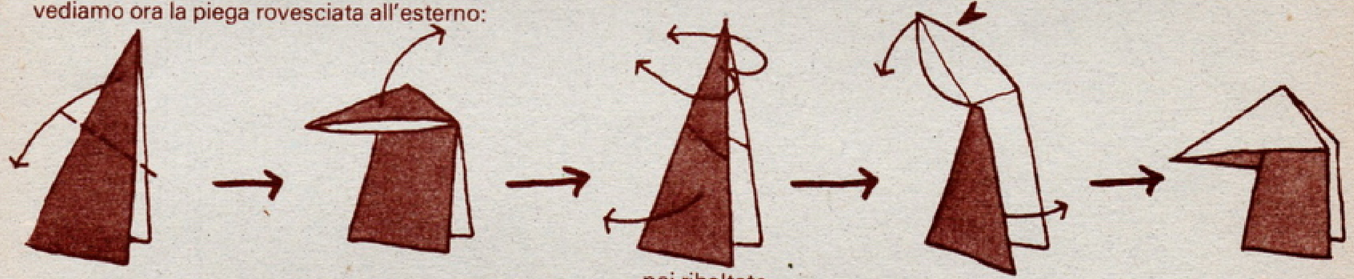
come vedete abbiamo introdotto un nuovo simbolo:
che significa "premete spingete, schiacciate in questo punto"
Ecco un altro esempio di piega rovesciata all'interno:



spingete in dentro — così — e rovesciate

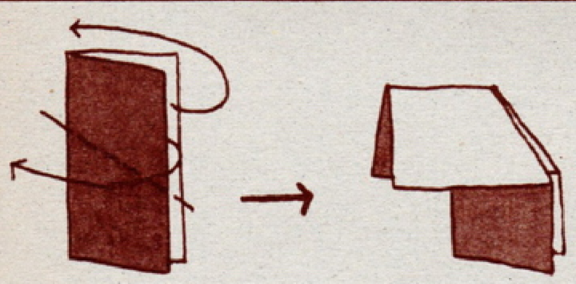
B

vediamo ora la piega rovesciata all'esterno:



piega a valle — e riaprite — poi ribaltate in fuori — e rovesciate — così

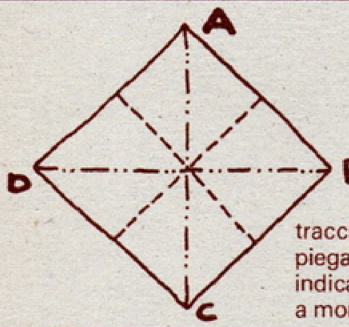
B



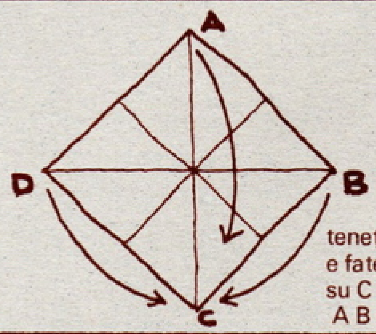
ribaltate in fuori — così

ancora un esempio di piega rovesciata all'esterno

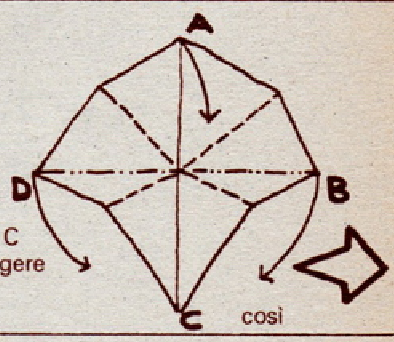
C



tracciate le piegature indicate a monte e a valle



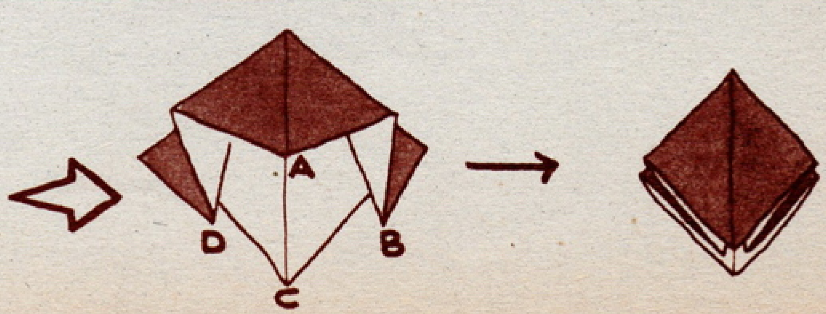
tenete fermo C e fate convergere su C le punte A B e D



così

C

e così questa è la base quadrata



ripassate le pieghe con il dorso dell'unghia del pollice, per ottenere delle tracce nette e precise;
lavorate su un piano di appoggio liscio e rigido;
se incontrate delle difficoltà, non irrigiditevi e studiate con calma i diagrammi;
piegate lentamente e con delicatezza: attenti a non lacerare la carta nei punti più critici;
se non riuscite a superare un passaggio particolarmente ostico, lasciate lì il modello e riprendetelo in un secondo tempo.
E, soprattutto, non scoraggiatevi: le apparenti difficoltà sono dovute solo alla vostra scarsa "manualità", e scompariranno non appena avrete fatto un po' di esperienza.
Chiunque può praticare con successo l'Origami: in Giappone si fa Origami a tutti i livelli ed a tutte le età, a partire dalla scuola materna!

"A"

Le istruzioni per piegare un modello Origami

Un tempo, in Giappone, i modelli Origami facevano parte della tradizione familiare e venivano tramandati direttamente da una generazione all'altra. È così che sono giunti fino a noi molti modelli classici quali la gru, la rana, la carpa ed altri, anticamente utilizzati soprattutto in occasione di feste religiose o popolari. Solo all'inizio del XVIII° secolo comparvero i primi libri con delle rudimentali istruzioni per la piegatura dei modelli. Nell'ultimo dopoguerra, infine, si è avuto il rapido sviluppo dell'Origami cosiddetto *creativo* (Sosaku), volto alla realizzazione di modelli più complessi ed elaborati di quelli tradizionali. Da qui è nata l'esigenza, per i creatori di tali modelli, di lasciare una documentazione della propria opera attraverso un "linguaggio" scritto che mettesse gli altri in grado di riprodurli fedelmente. Nacque in tal modo, ad opera di Akira Yoshizawa (Giappone), Robert Harbin (Inghilterra) e Samuel Randlett (Stati Uniti), il codice di linee e frecce attualmente usato nei libri di Origami. Il principio è semplice: i simboli riportati su ciascun diagramma delle istruzioni indicano le *operazioni* che si devono compiere per ottenere il passaggio successivo, e così di seguito fino al modello finito. Riportiamo i simboli Origami più comuni: cercate di impararli bene, aiutandovi con gli esempi.

"B"

Il *rovesciamento* di una piega è una manovra fondamentale nella tecnica Origami: si tratta in pratica di trasformare alcune *pieghe a monte*, già esistenti, in *pieghe a valle*, e viceversa. Ma forse gli esempi valgono più di ogni definizione.
Cominciamo con una *piega rovesciata all'interno*.

"C"

Le "basi" o "forme base" dell'Origami

Nel linguaggio Origami una *base* è una forma geometrica ottenuta attraverso una serie di piegature, che non ha in sè un significato particolare, ma serve da punto di partenza per ottenere diversi modelli. In ciascuno di questi primi inserti vi insegneremo una *base* Origami ed alcuni semplici modelli che derivano da essa; in seguito passeremo a modelli più elaborati. Una nota importante: per tutti i modelli descritti in queste pagine si presuppone di partire da un foglio di carta *bianco da una parte e colorato dall'altra*, e ciò allo scopo di distinguere meglio le due facce nei vari passaggi. In molti casi, tuttavia, *una sola* delle facce compare nel modello finito, per cui si può benissimo partire da un foglio bianco o comunque monocolore. Il foglio bicolore, come vedremo, è essenziale solo quando *entrambe* le facce compaiono nel modello finito, creando un effetto di contrasto (ad esempio in un *pinguino*).

"D"

La base della gru

Questa è la base più importante dell'Origami: le sue quattro punte indipendenti (cinque, se si conta la punta corta centrale) permettono di ottenere una grande varietà di figure, soprattutto uccelli, altri animali, e forme decorative.

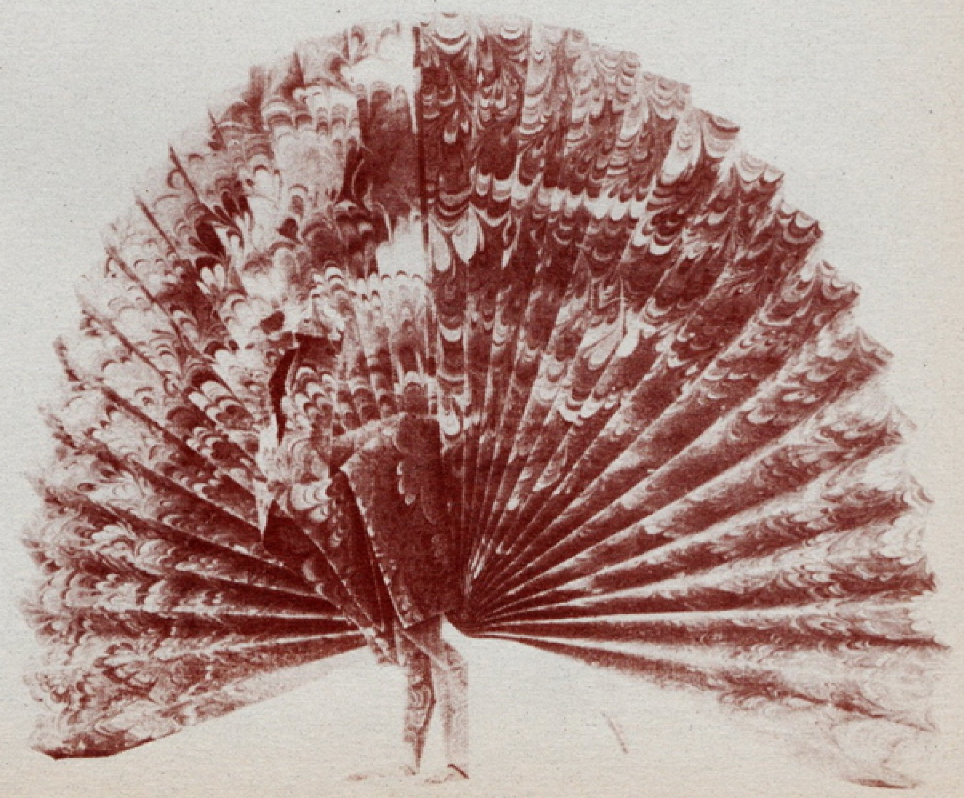
"E"

Modello n. 1 -
L'UCCELLINO CHE BATTE LE ALI

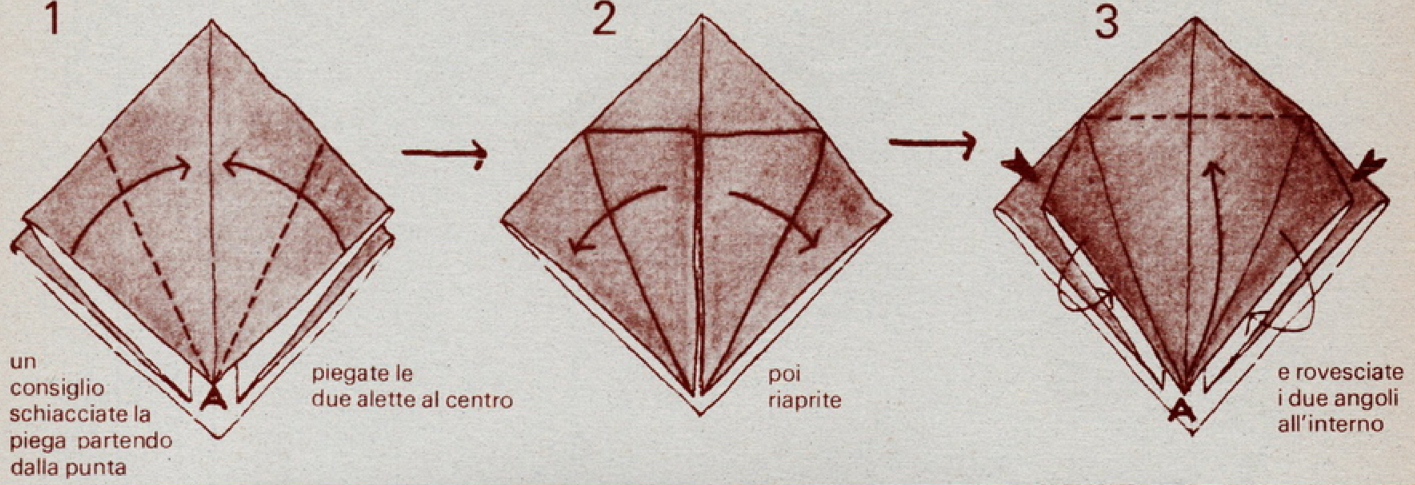
È questo il modello Origami più famoso, e forse il più suggestivo, grazie soprattutto alla sorpresa finale costituita dall'elegante e armonioso battito delle ali.
Di origine giapponese, costituiva uno dei numeri favoriti nel repertorio dei prestigiatori orientali del secolo scorso. Partendo da un quadrato con le pieghe già tracciate, essi formavano e mettevano in azione il modello con poche, rapide mosse, fra la meraviglia del pubblico. Diffuso rapidamente anche in Occidente, l'uccellino fu pubblicato per la prima volta in Europa alla fine dell'800, nel libro di G. Tissandier "La Science Pratique" (Parigi, 1889).

"F"

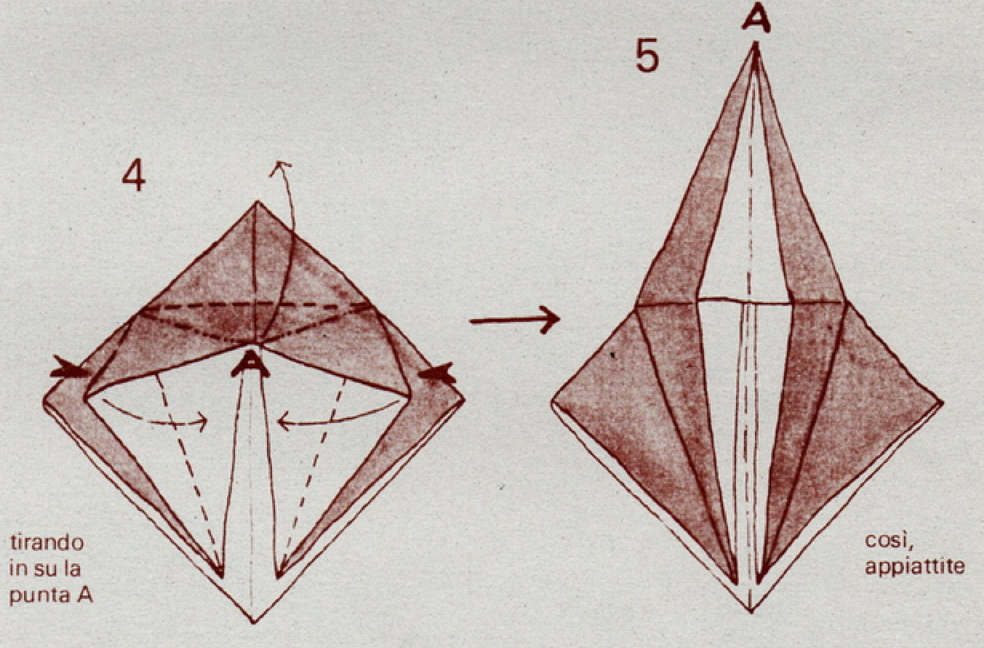
Provate ora a fare delle varianti: cercate di migliorare l'aspetto del modello, modificate qualche piega, studiate altri modi per formare la testa ed il becco. Anche il meccanismo di movimento delle ali non è l'unico possibile: nella letteratura Origami vi sono molti altri uccellini che battono le ali. Provate a creare il *vostro* modello originale!



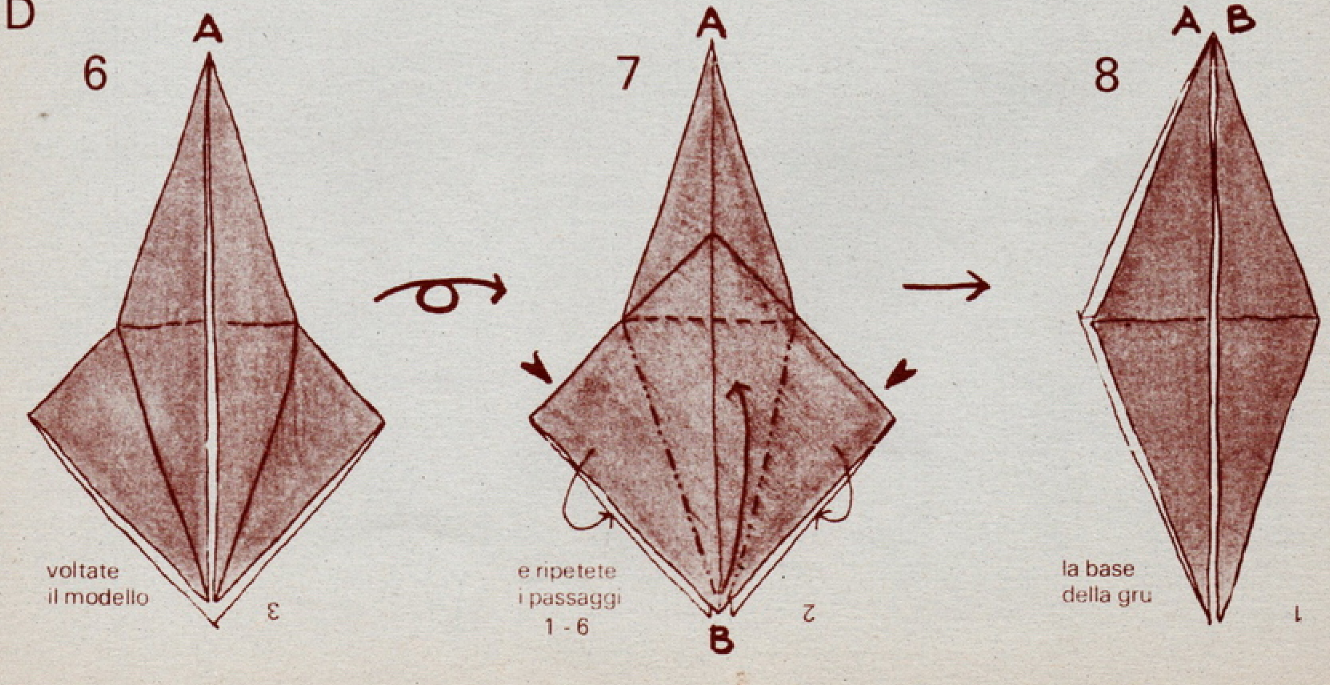
D


1
un
consiglio
schiacciate la
piega partendo
dalla punta
A
piegate le
due alette al centro
2
poi
riaprite
3
A
e rovesciate
i due angoli
all'interno

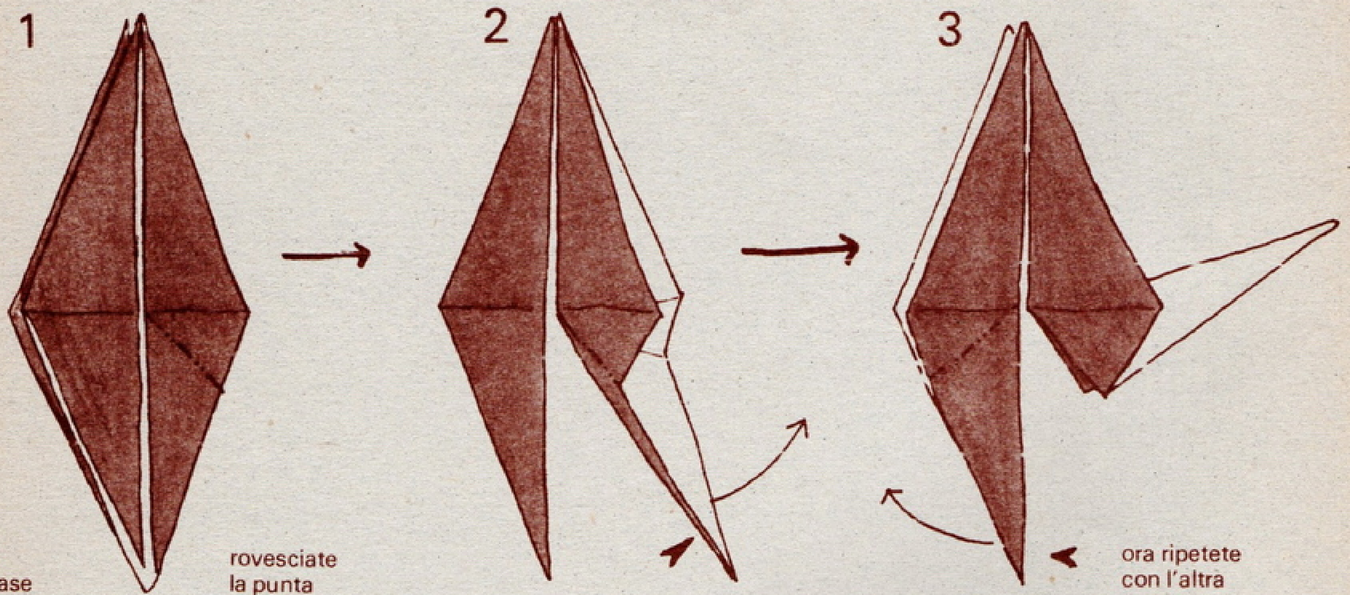
D


4
A
tirando
in su la
punta A
5
A
così,
appiattite

D


6
A
voltate
il modello
7
A
e ripetete
i passaggi
1 - 6
B
8
A B
la base
della gru

E



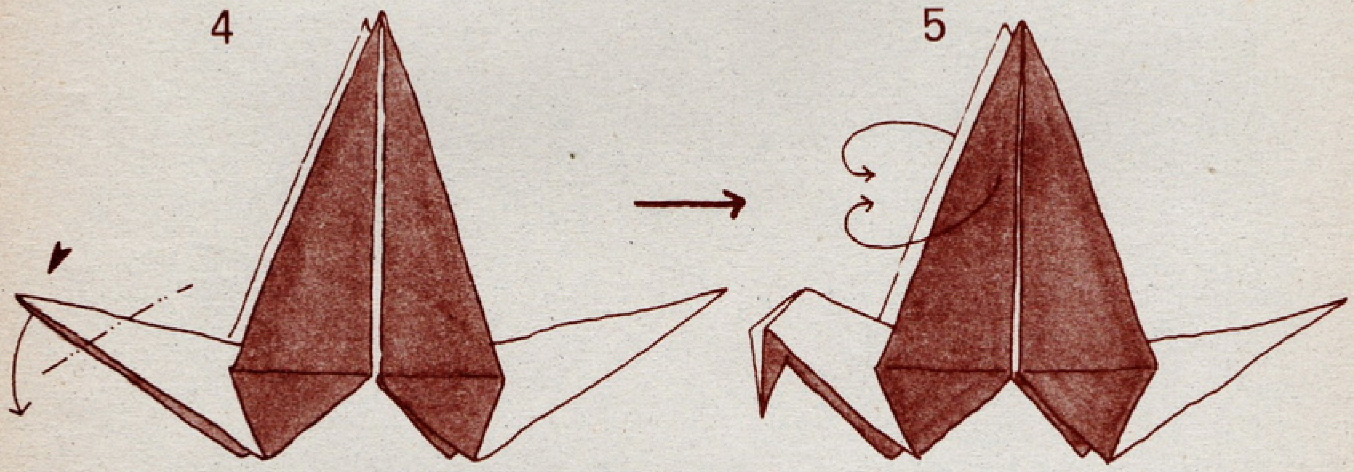
partite dalla base della gru

rovesciate la punta all'interno

così

ora ripetete con l'altra punta

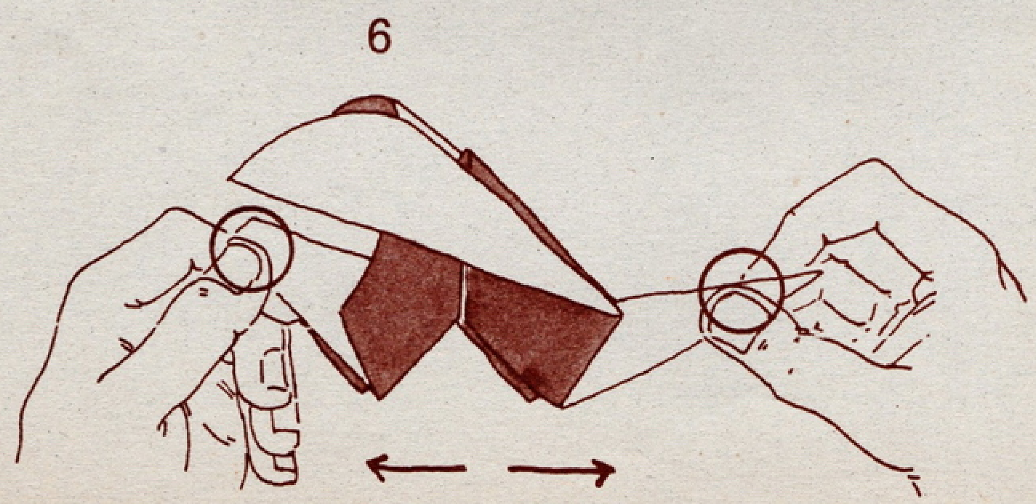
E



così, rovesciate ancora per formare la testa

incurvate le ali verso il basso e in avanti stirandole fra le dita

E



tenete il modello nei punti segnati con O e tirate la coda per far battere le ali

A piccoli passi sul sentiero di guerra

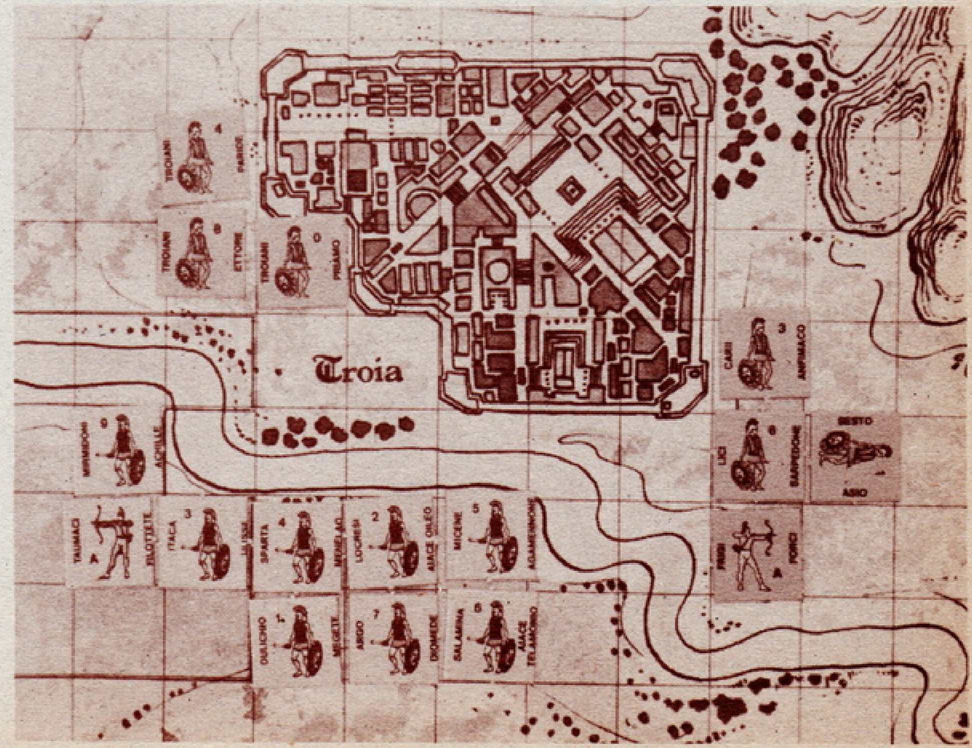
Consigli riservati a chi si addentra per la prima volta sui sentieri minati della simulazione, di guerra e non. E, per cominciare, l'invito a un classico scontro sotto le mura di Troia

di Marco Donadoni

Il neo-giocatore di wargame si riconosce subito dalla bella confezione di giochi super-realistici che sporge dalla pattumiera.
In effetti, al commento disinteressato del negoziante che consigliava una confezione di livello medio-basso di difficoltà, l'aspirante Rommel rispondeva che, conoscendo perfettamente i regolamenti di Monopoli e Risiko, non esisteva problema.
E così, di fronte alle ottanta pagine di un libretto di istruzioni che spiega le possibilità di azione di una squadra fucilieri — in qualunque situazione — con qualunque tempo — in ogni scacchiere — di ogni guerra dal 1870 in poi, il nostro amico pensava che tutto sommato quel tipo di giochi era solo un cervellotico sistema per sentirsi "in". La qual cosa non è evidentemente vera se esistono migliaia di persone, singole o riunite in club, realmente appassionate di questi giochi di guerra.
Il problema, per chi inizia, è che, uscendo queste simulazioni dai canoni tradizionali del gioco classico, spesso si trova difficile comprendere i canoni fondamentali, indipendentemente dal quoziente intelligenza a disposizione.
Il sistema migliore per superare questi scogli è di trovare un amico già esperto che spieghi a parole ciò che per iscritto può risultare meno comprensibile, anche nel migliore dei regolamenti.
Se non si ha questa fortuna, e non si dispone di un istruttore di wargame (in Italia non è ancora nata una Federazione che possa metterne a disposizione, ma esistono già parecchi club in quasi tutte le città) occorre avvicinarsi a questi giochi cominciando ad imparare i più semplici.
Per più semplici, occorre premetterlo, non si intendono giochi idioti o noiosi, ma simulazioni in cui l'approfondimento della realtà è meno esasperato e prevedono una situazione che richiede meno regole per essere rappresentata.
Un esempio di questo tipo di giochi "iniziatici" può essere il Gioco dell'Iliade, della International Team I.T., simulazione discretamente fedele degli scontri tra Greci e Troiani sotto le mura di Ilio.
Qui possiamo trovare tutti i canoni base di un normale wargame (mappa quadrettata su cui si muovono le pedine che rappresentano i vari eroi, scala del tempo di una mossa, valori differenziati per ogni personaggio, combattimenti singoli o multipli).
In compenso il tempo di gioco reale, che in un gioco di simulazione medio varia da quattro a otto ore, è contenibile entro limiti più accettabili (due ore circa), e anche le regole, con numerosi esempi, richiedono un tempo di lettura di circa un quarto d'ora.
La ricostruzione dell'ambiente, basata sul libro terzo dell'Iliade, permette ai giocatori di ripetere le quattro giornate di combattimenti con le limitazioni o i vantaggi descritti da Omero. Achille, per esempio, non può partecipare alle battaglie se non a partire dal quarto giorno, permanendo nei primi tre "l'ira funesta".
A metà del primo giorno Menelao sfida Paride, in un tentativo (per regola destinato a fallire) di porre termine alla guerra.
Anche gli dei partecipano allo scontro nei periodi previsti dalla leggenda, e aiutano ora una ora l'altra schiera.
Naturalmente non è affatto previsto che i Greci debbano vincere; le possibilità sono pari per entrambi i contendenti, che devono raggiungere due scopi diversi: distruggere Troia oppure bruciare le navi arenate sulla spiaggia. E, in fondo, uno dei maggiori elementi di fascino di questi giochi sta proprio in questo: partendo dai presupposti storici e letterari, arrivare ad una conclusione diversa da quella generalmente conosciuta.



La confezione di Iliade e un dettaglio del piano di gioco.



Chi, come, dove

I Signori della Guerra

di Sergio Masini

A New York, Baltimora e Milano si studiano e si realizzano giochi di simulazione esportati in tutto il mondo. Ogni gruppo di esperti lavora con metodi propri e originali che incidono sulle caratteristiche della produzione e servono da "bussola" al momento dell'acquisto

Chi acquista per la prima volta un gioco di simulazione spesso ritiene di trovarsi di fronte a prodotti sostanzialmente uguali, ed effettua la propria scelta in base al fascino di un argomento o a valutazioni puramente estetiche. Conviene invece riflettere bene su quanto è offerto dal mercato ed evitare così spiacevoli sorprese e spese inutili.
In Italia sono reperibili nei negozi di modellismo e in alcuni negozi specializzati i giochi delle tre più importanti case editrici del settore: la Avalon Hill, La SPI e la IT. Ciascuna di esse ha una propria storia, che ha influenzato le scelte produttive.

La Avalon Hill Company, con sede a Baltimora, è nata nella primavera del 1958 con lo scopo di produrre un'ampia gamma di giochi per adulti. Fra questi, i giochi di simulazione propriamente detti occupano un settore importante, ma non prevalente. La Avalon cerca di fornire giochi graficamente gradevoli e tecnicamente perfetti. Non è detto che ci riesca sempre, ma è incontestabile che i "classici" più diffusi, giocati nei tornei o per corrispondenza, come *Third Reich* o *Waterloo* o *Stalingrad*, siano prodotti Avalon, e che quasi mai un gioco Avalon deluda il proprio acquirente.
L'Azienda ha uno staff piuttosto ridotto e preferisce avvalersi dell'opera di collaboratori esterni; spesso acquista e rielabora giochi realizzati da imprese minori. Di recente, anzi, ha acquistato in blocco la produzione di un'intera ditta, la *Battleline*. In pratica, la Avalon tende ad agire più come casa editrice che come realizzatrice di giochi "in proprio". Le sue simulazioni sono vendute in scatole di cartone delle dimensioni medie di un grosso libro, con mappe in carta lucida a colori vivaci montati su robusti sostegni di cartone. Di solito i giochi Avalon non sono esageratamente complessi; conviene tuttavia dare un'occhiata al fascicoletto delle regole e verificare dal catalogo incluso nella confezione il livello di difficoltà del gioco esaminato. I giochi della Avalon sono usciti dal circuito ristretto degli amatori grazie all'impegno di Alfredo Gentili e Mara Aghini, che hanno praticamente fondato la Avalon Hill Italiana. Chi volesse ricevere un catalogo con i prezzi aggiornati non ha che da scrivere a Pisa, in via Mazzini 112. Particolare importante, tutti i giochi Avalon venduti in Italia sono accuratamente tradotti.

La seconda casa affermatasi negli Stati Uniti (e di conseguenza nel mondo) è la SPI (Simulations Pubblications, Inc.) di New York. La SPI ha seguito una strada praticamente opposta a quella della sua rivale di Baltimora, ed è riuscita da alcuni anni a superarla nelle vendite. Nata da una rivista, *Strategy & Tactics*, fondata nel 1966 da due sottufficiali americani di stanza in Giappone, la SPI iniziò a svilupparsi nel 1969, seguendo il principio che invece di produrre pochi giochi per non intasare il mercato occorreva produrne molti per aumentare il numero degli acquirenti. Inoltre, a differenza di molte simulazioni prodotte da altri e dotate di meccaniche di gioco assai simili pur essendo dedicate a soggetti differenti, i giochi SPI adottarono — e adottano — diversi sistemi di gioco in base alle situazioni riprodotte. Grazie a questa filosofia e al lavoro di un folto gruppo di ideatori, ricercatori e disegnatori, la SPI ha oggi un catalogo di almeno un centinaio di titoli, che vanno dall'epoca dei Faraoni agli imperi spaziali del futuro. Se il livello tecnico è quasi sempre elevato, le confezioni e i materiali hanno in genere un aspetto poco vistoso: le mappe sono semplici fogli di carta robusta (che però molti ritengono più funzionali delle mappe montate sul cartone), i contrassegni meno appariscenti, le regole scritte spesso in un gergo "professionale". Tutto questo sul mercato americano è ampiamente controbilanciato da diversi fattori: la già citata grande varietà di titoli, i prezzi molto bassi rispetto alla qualità intrinseca del prodotto, la possibilità di acquistare per corrispondenza a condizioni vantaggiose e il sostegno promozionale assicurato dalla rivista *Strategy & Tactics*. Tutti questi elementi in Italia assumono un valore piuttosto relativo, ulteriormente ridotto dal fatto che non tutti i giochi sono tradotti in italiano e che la distribuzione è in mano ad almeno due ditte diverse, la Interhobby di Firenze (via Cavour 31) e la Selegiochi di Milano (via Fumagalli, 6).
In ogni caso chi vuole esser sicuro di trovare i giochi della SPI, oltre a quelli delle altre marche distribuite in Italia, può rivolgersi alla "Città del Sole" S.p.A., diretta da Carlo Basso, cui spetta il merito di aver "aperto" il settore dei giochi per adulti in Italia. La sede centrale è a Milano, in via Meravigli 7, ma esistono succursali a Torino, Bologna, Firenze, Roma e Napoli.

Il monopolio delle due ditte americane è stato recentemente spezzato — nel gennaio del 1979 — dalla IT (International Team) di Mazzo di Rho (Milano). Prima di aprire la propria linea di giochi di simulazione la IT produceva *puzzles*. La giovane azienda milanese ha inteso trasferire nel nuovo settore gli obiettivi ricercati nel primo: qualità e originalità del prodotto e accuratezza della veste grafica. Il gruppo di lavoro, composto da giovani tra i ventisei e i ventotto anni, è tutto interno alla ditta e realizza in un anno una media di otto fra giochi di simulazione e di ambiente (giochi cioè che non ricreano fedelmente una situazione reale ma semplicemente si ispirano ad essa, come ad esempio *Monopoli*). I grossi *exploits* del '79 furono *Zargo's Lords*, un gioco di *fantasy*, e *Medici*, un gioco d'ambiente ispirato al Rinascimento; i titoli che "tirano" per l'80 sembrano essere *East & West*, una simulazione sulla terza guerra mondiale, e i due napoleonici *Jena* e *Waterloo*. Questi ultimi sono dotati di una mappa del tutto nuova, particolarmente studiata per riprodurre con fedeltà le manovre in uso durante quel periodo storico. La IT ha dimostrato un notevole coraggio ad entrare nel settore, se si considerano le difficoltà prospettate dal mercato italiano e ancor più da quello mondiale. Il coraggio è stato però premiato da un livello di vendita medio di cinquemila copie per ogni gioco al primo anno di produzione, con una distribuzione che è per metà rivolta all'Italia e per l'altra metà all'estero. Di conseguenza la IT è oggi la terza casa a livello mondiale, per diffusione e popolarità, dopo la SPI e la Avalon Hill. Un gioco IT si distingue subito per le dimensioni — le scatole sono molto grandi — e per il peso, dovuto alla robustezza dei piani di gioco. I materiali sono graficamente assai gradevoli, le regole comprensibili e ordinate; il livello di difficoltà è specificato chiaramente sulla scatola. I giochi IT sono i più facilmente reperibili in Italia, ancor più di quelli della Avalon Hill e sicuramente più di quelli della SPI. Il principale limite è che sono pochi, e ovviamente qualcuno può piacere meno degli altri; ma le premesse sono piuttosto buone.
Per quanto riguarda poi le numerose altre case esistenti negli Stati Uniti (GDW, TSR, Metagaming, Flying Buffalo ecc.) e le poche imitazioni sorte in Gran Bretagna, Canada, Australia e Francia, esse non sono rappresentate in Italia. Ma, tutto sommato, nessuno ne avverte la mancanza.

Corteo è nato, un po' per gioco e un po' per curiosità, da un gruppo di amici romani che si sono riuniti nell'estate del 1978 sotto la sigla misteriosa del CUNSA (ovvero, "Collettivo UN Sacco Alternativo") e hanno creato uno dei giochi di simulazione più venduti negli ultimi due anni.
Fino ad ora "Corteo" è arrivato alla seconda edizione; ma se ne sentirà parlare ancora molto: la Mondadori Giochi, del gruppo Mondadori, si prepara a rilanciarlo in grande stile.
Dal punto di vista tecnico "Corteo" non si discosta dai canoni, diciamo così, tradizionali: mappa a reticolo esagonale, pedine con valori di velocità e di potenza, suddivisione delle partite in turni, scenari differenziati. Ma su questa apparente normalità si innestano parecchi elementi nuovi. Lo scenario di base rappresenta il "viaggio" (militarmente parlando, la "campagna") di un corteo di alcune migliaia di manifestanti all'interno di una città immaginaria, che però ha tratti comuni alle maggiori metropoli europee: il fiume, i grandi viali, i quartieri eleganti, i quartieri popolari, le zone commerciali. Qui si registra la prima trasgressione: le indicazioni topografiche sono tutte fortemente allusive, diciamo pure secondo lo stile delle vignette del "Male". La sede del Carcere è in via Centocelle, le

Novemila dimostranti contro millenovecento poliziotti e carabinieri: il Corteo contro il Potere per una guerriglia guerreggiata un sacco alternativa.

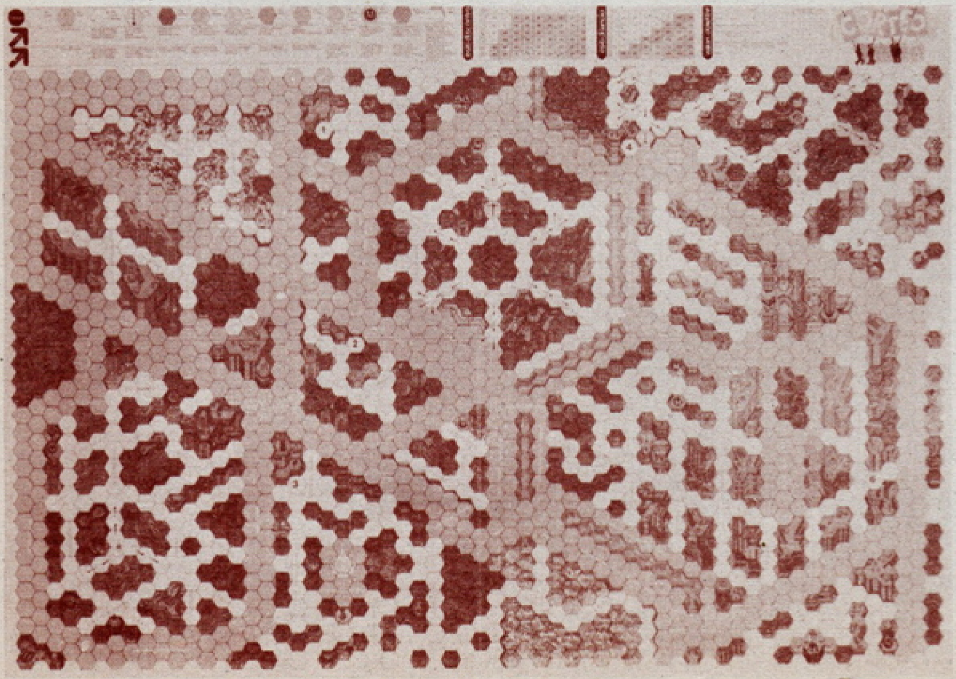
multinazionali sono in via Fondineri, il Tribunale in piazzale Odio, il palazzo del Governo in piazza Fontana e così di seguito, fra *calembours* di ogni tipo. "Era diventato una specie di grande gioco collettivo — confida uno degli autori —. A un certo punto tutti gli amici hanno



cominciato a telefonarci i nomi di piazze e di vie che gli venivano in mente."
Dopo la mappa, la seconda sorpresa è costituita dalle unità, che da una parte portano i nomi delle principali organizzazioni della nuova sinistra italiana, e dall'altra rappresentano le diverse specialità delle forze dell'ordine.

Con la molotov sul tavolo

Il Corteo al completo rappresenta circa novemila manifestanti; il suo avversario, il Potere, conta millenovecento "componenti reali". Scopo del Corteo, nello scenario di base, è l'occupazione di negozi, uffici, sedi di partito, di governo e di rappresentanza segnati sulla mappa; scopo del Potere è



bloccare il corteo, tenerlo lontano dagli obiettivi più importanti, catturare le unità isolate rinchiudendole nell'apposito carcere.
L'impresa è tutt'altro che facile, soprattutto se il corteo rimane compatto e manda solo le unità più forti — gli "spezzoni" del Movimento e di Autonomia Operaia — ad aprire fronti secondari in altri punti della città.
Allo scenario di base si affiancano quattro altri scenari che ipotizzano situazioni particolari di lotta: dimostrare contro la visita di un capo di stato reazionario, sciogliere un comizio fascista, manifestare contro la crisi economica o contro un processo. Ci sono infine due varianti: la prima, quella del *black-out*, è praticamente un gioco a parte, che merita di essere ulteriormente sviluppato (e infatti non è stato incluso nell'edizione Mondadori); la seconda è un invito a "giocare sul gioco", all'insegna della trasgressione più totale dalle norme della logica e del buon senso.
Una delle impressioni più nette che si ricavano da "Corteo" è che i suoi autori sono stati i primi ad essersi divertiti, realizzandolo. È un'impressione che si accentua leggendo la seconda edizione ove, oltre ad aver corretto i numerosi errori di stampa presenti nella prima, gli autori hanno inserito nelle regole le "Pagine Gialle": un'imitazione dell'elenco telefonico che, oltre a chiarire la posizione il valore degli obiettivi, aggiunge ulteriori elementi satirici alle indicazioni della mappa. Con tutto questo, "Corteo" resta anche una buona simulazione, ricca di particolari e ben bilanciata. Il maggiore appunto che le si può muovere è di presentare un corteo troppo ben organizzato, in grado di programmare le proprie decisioni in modo univoco; ma, dopotutto e per fortuna, non siamo di fronte ad un modello da esercitazione. Siamo, piuttosto, di fronte a una rievocazione storica, anche se si tratta di una storia vissuta in prima persona da molti di noi.

L'Esercito italiano nel 1940

Nella maggior parte delle simulazioni in commercio quando si parla dell'Esercito Italiano si può notare, oltre ad una costante non considerazione dal punto di vista delle capacità operative (in effetti non sempre ingiustificata), soprattutto una notevole imprecisione per quanto riguarda gli organici.
Ciò può essere in parte attribuito al fatto che la maggior parte della produzione è di origine anglo-americana, e del resto l'incidenza delle forze italiane sulle più importanti battaglie non fu quasi mai determinante.
Riteniamo tuttavia interessante approfondire la conoscenza della struttura del nostro esercito, sia in funzione dell'elaborazione di giochi già in commercio, sia per inserire figurini italiani in wargames tridimensionali.
Vediamone quindi gli elementi strutturali più importanti, dal punto di vista strategico e da quello tattico.
Nel giugno 1940 — dichiarazione di guerra ed inizio delle operazioni sul fronte occidentale — il Regio Esercito, era suddiviso in 3 Comandi di Gruppi d'Armata, 9 Comandi d'Armata, 24 Comandi di Corpo d'Armata, facenti capo a 73 Divisioni nazionali, 2 Divisioni libiche e 4 Raggruppamenti alpini.
Le 73 divisioni erano così ripartite: 57 di Fanteria, 5 Alpine, 3 Celeri, 3 Corazzate, 3 Autotrasportabili e 2 Motorizzate. Un complesso, in generale, di 44.250 ufficiali e 1.157.000 uomini di truppa.
Sul territorio metropolitano erano stati costituiti tre Gruppi di Armate (Ovest, Est, Sud), diversamente frazionati e schierati.

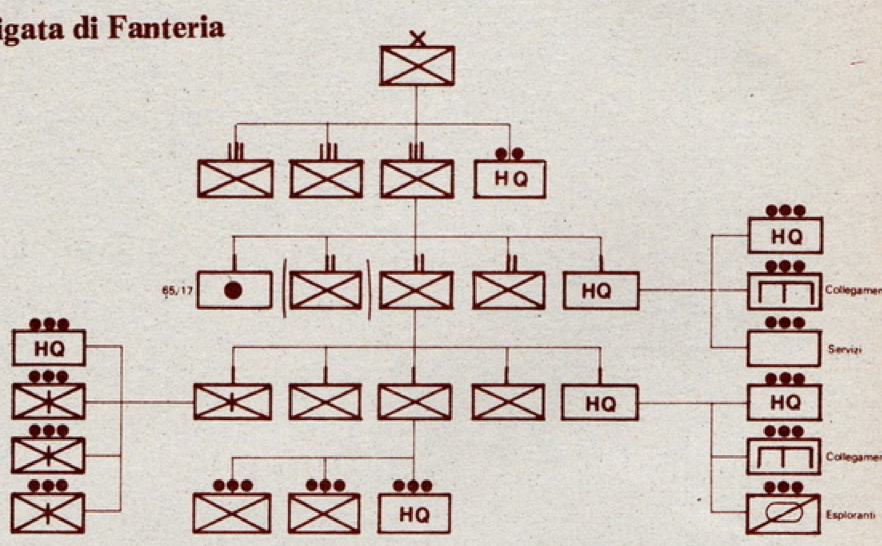
Gruppo d'Armate Ovest

4° Armata (dal Gr. San Bernardo al monte Granero)
1° Armata (dal Monte Granero al mare).
La sua forza era di 22 Divisioni, 3 Raggruppamenti Alpini, 1 Reggimento Alpini autonomo, 2 raggruppamenti celeri, per un complesso di 193 Battaglioni e 4 gruppi squadroni (113 di Fanteria, 5 di Bersaglieri, 47 di Alpini, 28 di Camicie Nere).
L'armamento era costituito da 2949 pezzi artiglieria di vario calibro, 30 carri armati leggeri più le varie armi di reparto (mitragliatrici, mortai e fucili mitragliatori).

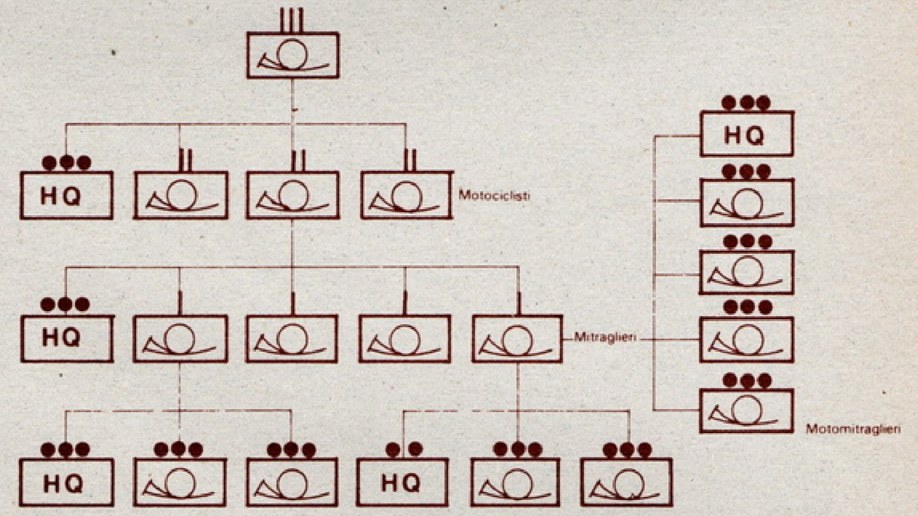
Gruppo di Armate Est

2° Armata (da Tarvisio a Fiume)
6° Armata (nella pianura padana)
8° Armata (in formazione in Veneto e Romagna).
Tra queste però si deve considerare che solo la 6° era a ranghi completi, mentre le altre potevano contare su una forza ridotta al 60%.
In questo Gruppo di Armate erano

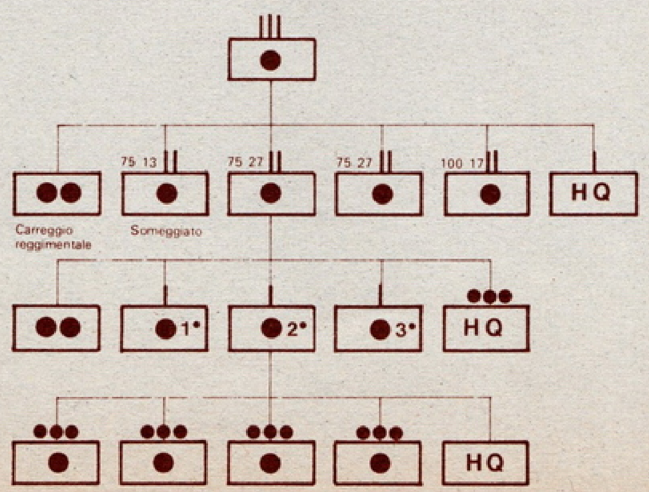
Brigata di Fanteria



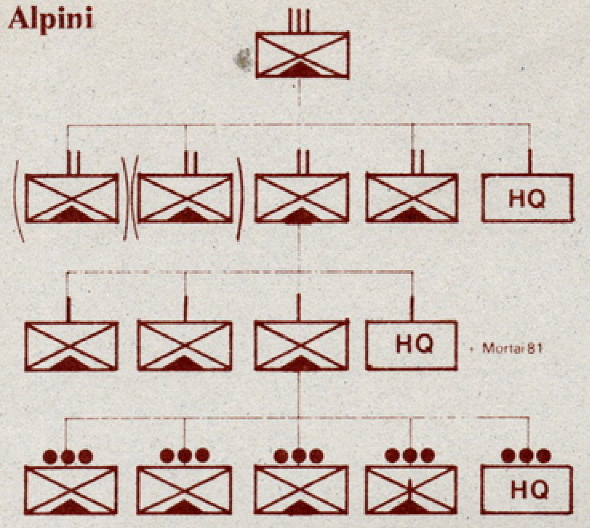
Reggimento Bersaglieri

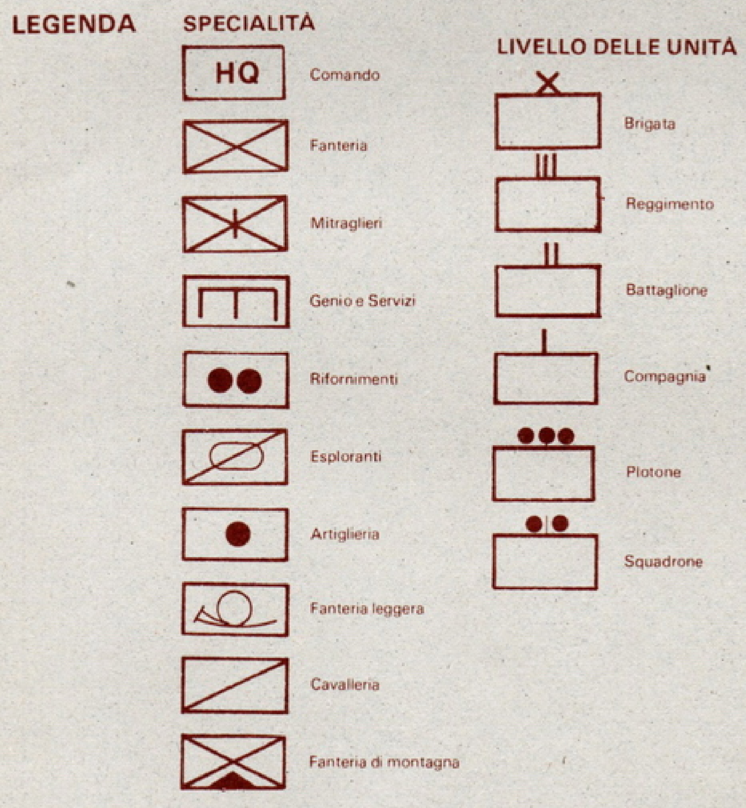


Reggimento Artiglieria per Divisione di Fanteria



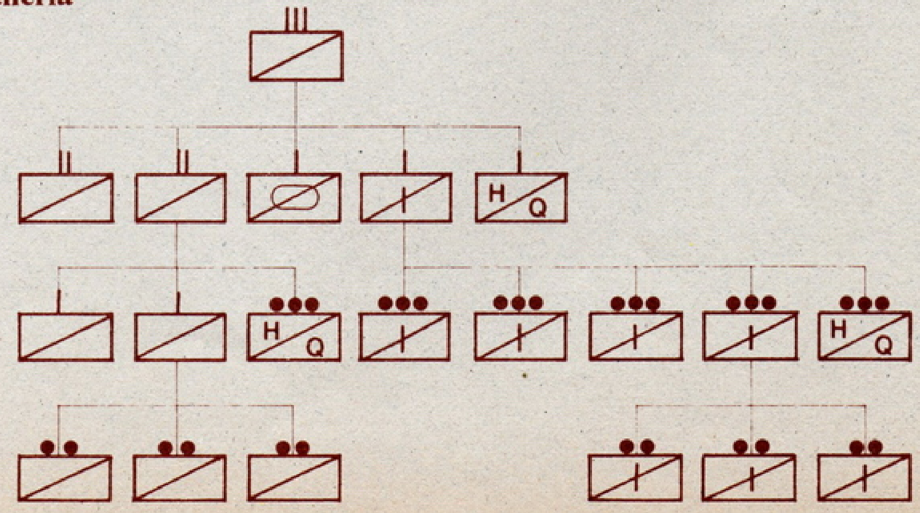
Reggimento Alpini





presenti 20 Divisioni più un Raggruppamento Alpini (94 Battaglioni di Fanteria, 21 di Bersaglieri, 5 di Alpini, 30 squadroni di Cavalleria, 24 Battaglioni di Camicie Nere).
L'armamento consisteva in 946 pezzi d'Artiglieria e 490 carri.
Gruppo d'Armate Sud
3° Armata (Italia meridionale)
XII Corpo d'Armata (Sicilia)
XIII Corpo d'Armata (Sardegna).
Ad eccezione dei due Corpi d'Armata insulare, anche le forze di questo Gruppo di Armate erano considerabili al 60 per cento. La sua costituzione era di 7 divisioni di fanteria (42 battaglioni, 14 di Camicie Nere) armate da 390 pezzi d'artiglieria.
La riserva del Comando Supremo (7° Armata), nella zona di Acqui-Asti, anche essa ridotta al 60 per cento del suo organico, era costituita da 4 divisioni, ripartite in 24 battaglioni di fanteria, 8 di Camicie Nere e 240 pezzi di artiglieria.
A queste truppe si devono naturalmente aggiungere quelle sotto il Comando Superiore Truppe in Albania (5 divisioni di cui 3 di Fanteria, 1 Alpina e 1 Corazzata, 2 Reggimenti di cavalleria), il Comando Superiore Forze Armate in Africa Settentrionale, su 2 Armate, la 5° e la 10° (12 divisioni metropolitane, 2 libiche e un raggruppamento sahariano), le Forze Armate delle isole dell'Egeo (divisione "Regina"), i reparti in Africa Orientale Italiana, su due Divisioni (16 battaglioni nazionali, 3 Compagnie carri, 29 Brigate coloniali, 17 Battaglioni coloniali autonomi, 8 Gruppi squadroni coloniali, 22 Gruppi bande, il tutto con 811 pezzi di artiglieria).
Esaminiamo ora gli schemi delle unità fondamentali citate fino ad ora come facenti parte delle unità superiori.

Reggimento Cavalleria





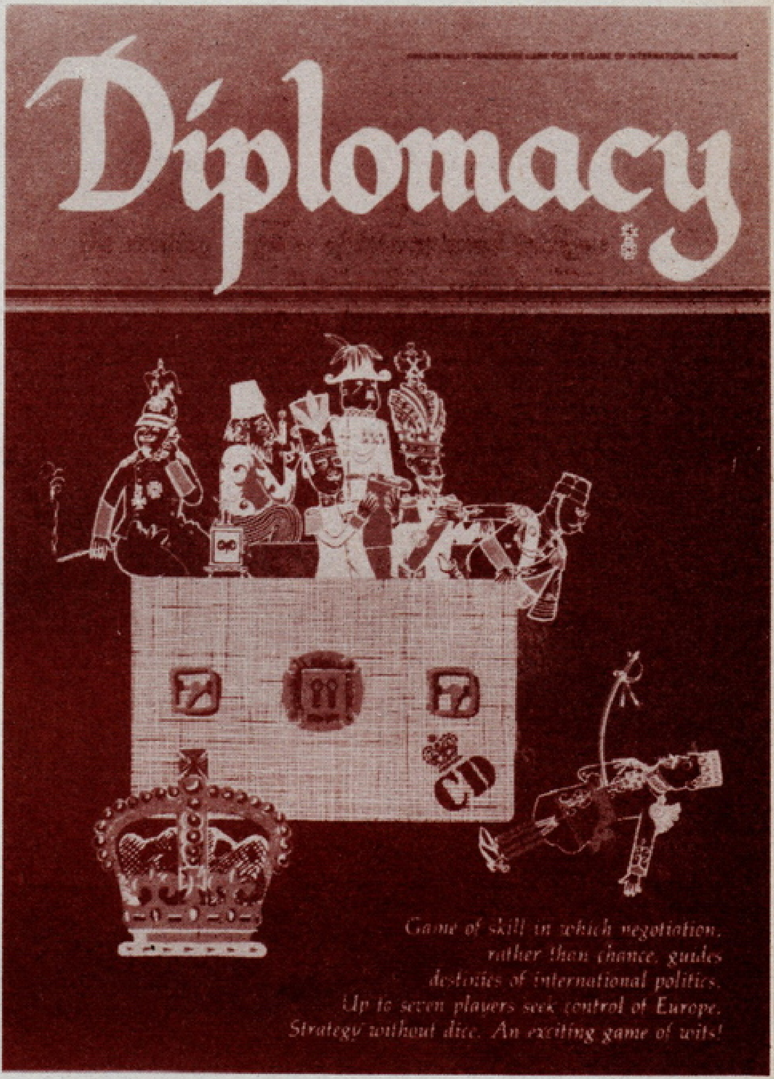
Due giochi d'ambiente per i "politici" più abili e spregiudicati. Da giocare in piccoli gruppi, Diplomacy e Medici insegnano le sottili arti della diplomazia e del tradimento.



Diplomazia e politica tra Francesco Giuseppe e Lorenzo il Magnifico

Nella grande famiglia dei giochi da tavolo si usano definire giochi d'ambiente tutte quelle simulazioni reali che non siano espressamente belliche.
Capostipite di questa famiglia può essere definita l'ormai celeberrima simulazione economico-edilizia universalmente nota sotto il nome di Monopoli.
Discendenti diretti, sia per argomento di gioco che, spesso, per somiglianza genetica (a volte si potrebbe dire "è proprio uguale al nonno"), sono quei giochi economici in cui le situazioni si creano in base alla posizione di segnalini, rappresentanti i giocatori, su di un percorso più o meno obbligato.
Discendenti meno diretti, chiamiamoli cugini di questi ultimi, sono quei giochi che simulano situazioni reali non (o non solamente) economiche, ma anche politiche.
È a questo ramo cadetto (ma non per questo meno nobile), che appartengono Diplomacy della Avalon Hill, americano, e Medici della International Team, italiano. Entrambi, oltre ad essere esempi tipici di questo tipo di simulazioni, mostrano una certa omogeneità nel risolvere i problemi imposti dalla simulazione politica.
L'elemento di omogeneità è dato dalla necessità, in entrambi, di avere una mentalità di gioco il più possibile "machiavellica" (intesa nel senso, se non proprio andreottiano, almeno berlingueriano).
In effetti, alla base di questi giochi vi è non tanto la capacità di muovere eserciti o denaro, quanto quella di saper esattamente tarare la perdita di credibilità, dovuta ai vari tradimenti o cambiamenti di alleanze, in funzione del raggiungimento di determinati obiettivi.
Questo è espressamente sottolineato nei regolamenti da frasi quali "... Le regole non vincolano in alcun modo i giocatori a mantenere la parola data durante la fase diplomatica" e richiama un altro elemento comune ai due giochi, come a tutte le simulazioni politiche: la necessità di avere un numero piuttosto alto di giocatori (di solito almeno cinque).
E dicendo "necessità" si vuole sottolineare che è proprio la disinvoltura politica l'elemento che rende particolarmente impegnativo ed appetibile questo tipo di gioco; con meno di cinque o sei giocatori tutto ciò si perde anche se, per esigenze di mercato (non sempre l'acquirente prevede di trovare tanti compagni di gioco) le case produttrici offrono soluzioni alternative per un numero inferiore di giocatori. Queste soluzioni, pur non essendo impraticabili, snaturano di parecchio l'essenza stessa del gioco.
Un'altra somiglianza tra i due titoli presi in esame risiede nel rapporto politico-militare: è la situazione delle alleanze che permette l'attività delle armate; da sole (specchio fedele del resto di una realtà storica di sempre) esse non avrebbero la possibilità di compiere molta strada.
Questa omogeneità di fondo non significa tuttavia che i due giochi siano uguali, anzi.
Tra le differenze, salta agli occhi per prima quella grafica. Normalmente c'è molta più cura nelle produzioni italiane di quanta se ne trovi in quelle d'oltre oceano.
La confezione dei Medici utilizza, per pedine, carte politiche, mappa e scatola, la riproduzione dei tarocchi cinquecenteschi del Bembo e di altre miniature rinascimentali. Ciò offre un piacere anche estetico al gioco, piacere non sottovalutabile per il pubblico di una certa sensibilità culturale.
Seconda differenza, questa volta "tecnica", è l'influenza della fortuna che, se nei Medici è limitata in modo più che accettabile, è assolutamente inesistente in Diplomacy. Questo è un elemento molto importante per i giocatori che non vogliono far dipendere le proprie scelte nemmeno in modo parziale dal rotolamento di un dado. C'è inoltre in Diplomacy una maggiore aderenza alla realtà bellico-politica simulata (la cartina rappresenta i paesi dell'Europa d'inizio secolo), mentre in Medici lo schema di gioco si sviluppa in modo assolutamente astratto.
Un ultimo elemento di diversità è la possibilità di avere, in Diplomacy, un arbitro. La sua presenza, per altro gratificante anche per il giocatore che lo rappresenta, è prevista in rapporto al sistema di successione delle mosse, che in Diplomacy è contemporanea, mentre in Medici è alternata.
Vediamo ora, in particolare, con due brevi schede riassuntivo-critiche, la sostanza di questi due giochi.

Diplomacy



Numero dei giocatori: da 2 a 8.
La cartina rappresenta l'Europa degli inizi del Novecento, suddivisa in nazioni, province e zone di mare.
Le pedine, in legno colorato, rappresentano armate e flotte di Inghilterra, Germania, Russia, Turchia, Austria, Ungheria, Italia e Francia.
Durata media di una partita: quattro ore circa.
Studio del regolamento: tre quarti d'ora circa.

CONCETTO DI GIOCO

Ad ogni centro logistico, ottenuto per regola all'inizio o conquistato successivamente, corrisponde, a scelta dei giocatori, un'armata o una flotta che vengono spostate dal loro proprietario, di un solo settore di mappa per mossa, in base ad ordini scritti segretamente.
I movimenti vengono eseguiti tutti insieme sulla carta e sono limitati, in linea generale, dal concetto che in uno stesso settore non possono stare più armate, nè amiche nè nemiche. Il valore delle flotte o armate è identico, e nei combattimenti vince l'unità che ha più appoggi da parte di altre unità, dello stesso giocatore o alleate.
Il turno di gioco è così suddiviso: 15 minuti di libere discussioni, anche segrete, in cui i giocatori possono fare o rompere alleanze, diffondere false notizie e così via.
Cinque minuti per ogni giocatore per scrivere gli ordini a tutte le unità: esse possono essere di movimento, stazionamento, attacco o appoggio.
Applicazione degli ordini scritti dai giocatori (questa fase può essere eseguita dall'arbitro, se c'è).



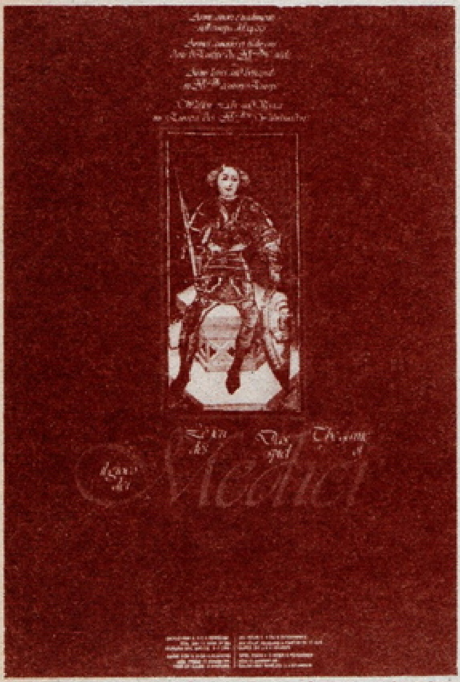
SCOPO DEL GIOCO

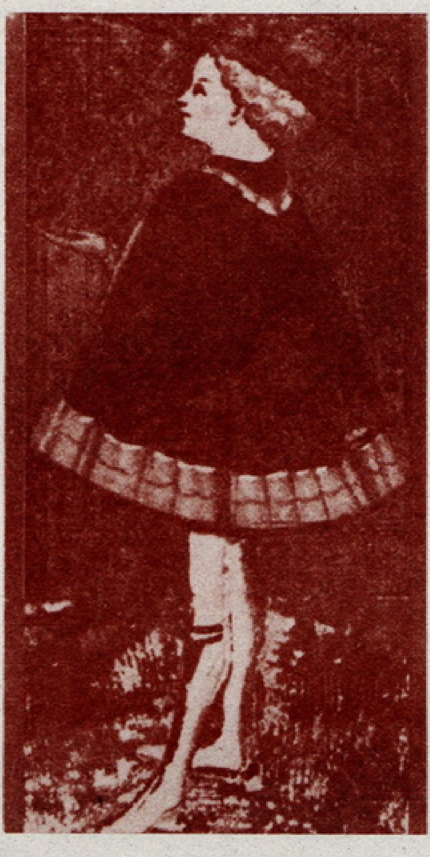
La vittoria spetta al giocatore che per primo ottiene 18 centri logistici.
Esistono notevoli possibilità di applicare il sistema di gioco a scenari diversi (storici, fantastici o futuri) con evoluzione delle regole esistenti o applicandone altre nuove.

CRITICHE

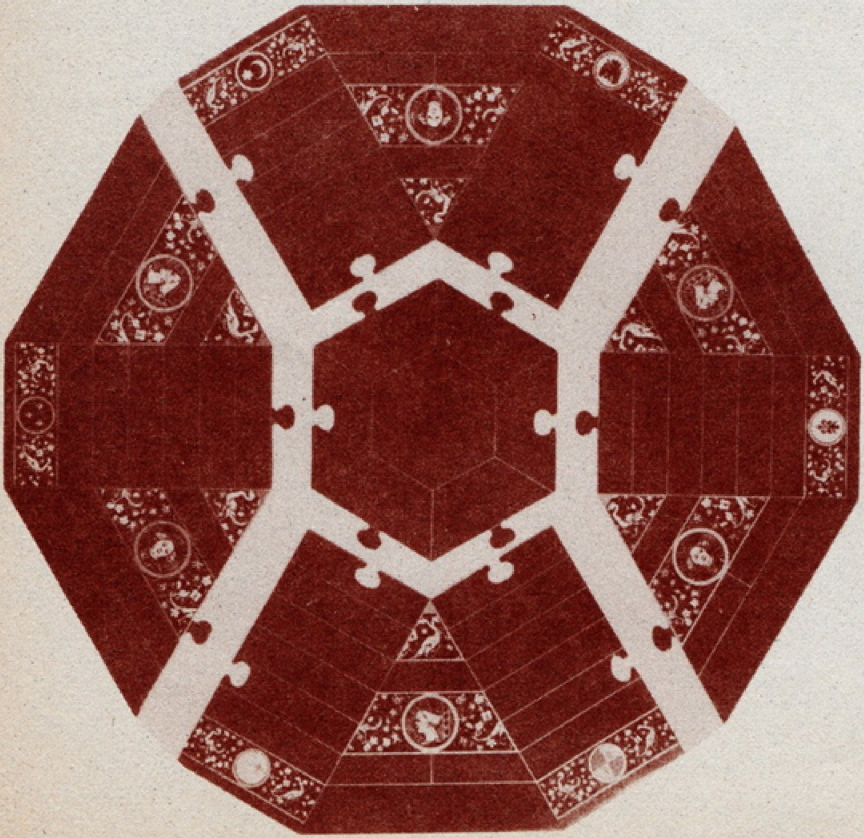
Al gioco devono partecipare almeno cinque persone, pena la perdita dell'elemento politico.
Alcune nazioni partono leggermente svantaggiate rispetto ad altre.
Nel regolamento, per gli esempi degli ordini, si sarebbero dovute riportare tradotte anche le abbreviazioni delle località.

Medici





Nella pagina precedente: la confezione e la plancia del gioco di Diplomacy.
In questa pagina:
sopra, la confezione di Medici;
a lato, una delle carte da gioco tratte dalle miniature del Bembo;
sotto, la plancia di gioco smontata.



Numero dei giocatori: da quattro a sei.
La cartina è astratta, suddivisa in sei settori concentrici, interrotti da riproduzioni di miniature del 1500.
Le pedine in cartone plastificato, riproducenti i tarocchi del Bembo, rappresentano armate nazionali o mercenarie del re di Spagna, di Francia, dell'Imperatore, dei Medici, del Papa, degli Arabi.
Durata del gioco: quattro ore circa.
Studio del regolamento — base mezz'ora; avanzato, tre quarti d'ora.

CONCETTO DI GIOCO

Oltre alle armate nazionali attribuite all'inizio del gioco, con i denari ottenuti dalla posizione delle armate si possono acquistare mercenari con i quali agire nella fase di combattimento.
I movimenti delle armate sono dettati dal lancio di due dadi che, scomposti, danno il numero di caselle transitabili. Il valore delle varie armate è sempre uguale e i combattimenti, eseguiti entrando nelle caselle in cui sono unità nemiche, si risolvono eliminando la differenza tra unità avversarie.
Il turno di gioco di ogni giocatore è così suddiviso: attività politica (invio di sicari, creazione di alleanze tramite ambasciatori o matrimoni politici, decisione di impiego dei poteri particolari, quali la scomunica per il Papa ecc.); attività finanziaria (acquisto di mercenari); attività bellica (spostamenti e combattimenti tra armate).

SCOPO DEL GIOCO

Eliminare tutti gli avversari.

CRITICHE

Anche in questa simulazione, per ottenere i migliori effetti si richiede la presenza di tutti i sei personaggi.
Il regolamento base, se i giocatori non sono abbastanza aggressivi, prevede un inizio di gioco abbastanza lento (anche se ciò è ovviato dal regolamento avanzato, distribuito dalla ditta produttrice nella seconda edizione).
I settori in cui si muovono le armate non sono numerati, e non si può quindi giocare per posta.

Uno Scarabeo tutto italiano

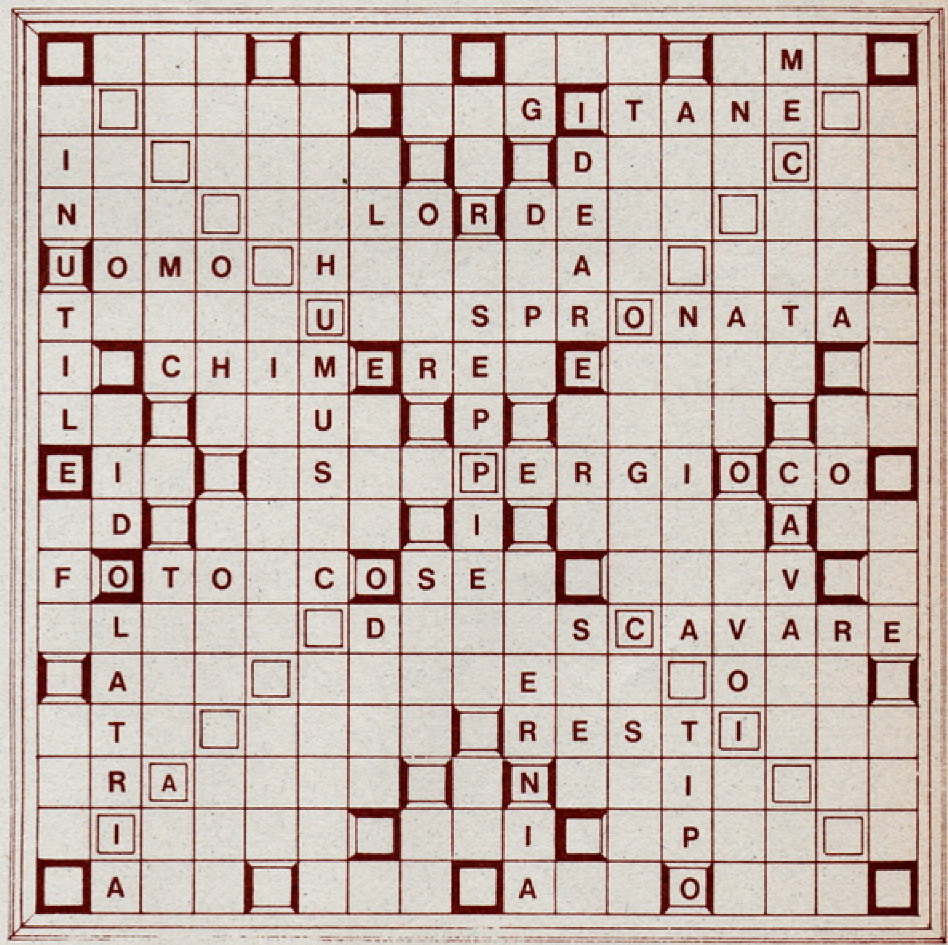
Compie cinquant'anni il gioco che fonde le caratteristiche del cruciverba e dell'anagramma

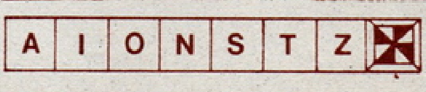
Inventato negli Stati Uniti durante la crisi economica degli Anni Trenta da un architetto disoccupato (tale Alfred Butts), lo Scarabeo (Scrabble, nella denominazione originale) è oggi uno dei giochi più famosi del mondo. In Italia non ha ancora avuto il travolgente successo che merita, ma negli ultimi anni ha registrato una diffusione crescente e già si parla della nascita di club e della promozione di un torneo nazionale.
Due sono le versioni attualmente in commercio: quella dell'Editrice Giochi, presente sul mercato da moltissimi anni in diverse edizioni "familiari" e "di lusso", e quella della Clementoni, presentata solo nei mesi scorsi. La differenza non è solo nel nome (Scarabeo la prima, Scrabble la seconda), ma anche nella sostanza. Vediamo il perchè.
Il gioco consiste in una originale fusione tra le parole crociate e gli anagrammi di parole. Due, tre o quattro giocatori devono comporre su un tavoliere un vero e proprio schema di parole incrociate, utilizzando a turno otto lettere che ciascuno di loro ha a disposizione. Ogni giocatore quindi, aggiunge allo schema via via composto sul tabellone una parola formata da una parte o da tutte le lettere in suo possesso, e ottenuta attraverso il loro anagramma. Questa parola aggiuntiva deve essere "agganciata" a quelle già esistenti, e cioè avere in comune con loro una o più lettere.
Un gioco così concepito deve naturalmente tenere conto delle caratteristiche specifiche della lingua in cui viene prodotto. La lunghezza media delle parole (che incide sulla valutazione del punteggio) e la diversa sequenza delle lettere (anche questa importante ai fini del punteggio poichè ogni lettera ha un proprio valore) sono elementi assai variabili da una lingua all'altra. Così l'inglese ha parole mediamente più corte di quelle italiane, con diverse frequenze letterali. Scarabeo ha tenuto conto di questo fatto, ampliando il tabellone di gioco di due caselle per lato (non 15 per 15, ma 17 per 17) e aumentando da sette a otto le lettere a disposizione per formare le parole; Scrabble è invece rimasto totalmente fedele al progenitore americano per quanto riguarda il piano di gioco, modificando soltanto le lettere (ed eliminando, ad esempio, le x, le y, le w).
Il problema che proponiamo in questo numero si basa sul tavoliere dello Scarabeo. All'estero, soprattutto in Francia e negli Stati Uniti, problemi analoghi compaiono non solo sulle riviste di giochi, ma anche nei supplementi per il tempo libero dei normali organi di informazione.
In Italia costituiscono invece una novità, se si esclude il problema proposto quindicinalmente dal settimanale il Mondo.
Il giocatore si trova in presenza di uno schema di parole già strutturato e, a sua disposizione, ha otto lettere (sette determinate e un jolly-scarabeo al quale si può attribuire il valore di lettera che si vuole). Con queste lettere (e utilizzandole tutte) egli deve comporre una parola che si agganci ad almeno una delle lettere presenti nello schema. La parola composta, quindi, non potrà essere inferiore alle nove lettere. Ma non è tutto. Composta la parola e inserita nello schema, occorre valutarne il punteggio. Ogni lettera infatti ha un proprio valore (riportato accanto allo schema), e sul tabellone esistono caselle che consentono di moltiplicare per due o per tre il valore delle lettere che in esse cadono. Esistono poi caselle che consentono di moltiplicare per due o per tre il valore della intera parola. Da notare che se una sola parola copre due caselle di raddoppio della parola, il valore complessivo viene moltiplicato per quattro; se copre due caselle di triplicazione della parola, il valore è moltiplicato per nove.

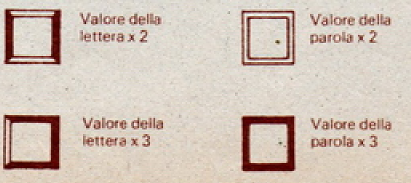
Un'ultima difficoltà: la parola aggiunta dal giocatore, incrociando o affiancando altre parole già esistenti non deve originare nuove parole prive di senso ma solo termini di senso compiuto (o sigle di uso corrente).

Per lo schema presentato esistono più soluzioni. Invitiamo i lettori a segnalarci le loro soluzioni con i relativi punteggi.

Stileremo una classifica tra i migliori e, a chi raggiungerà ogni tre numeri il punteggio più alto, regaleremo un abbonamento annuale a Pergioco.







Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

G li eruditi cultori di enigmistica classica, gli specialisti, i crittografi di professione, vorranno scusarci per questa nostra rubrica dedicata ai giochi di parole. Di certo, leggendola (se pure la leggeranno), non riusciranno a non scuotere il capo con aria di sufficienza.
I giochi che presentiamo in questo numero, infatti, hanno pochi punti in contatto con l'enigmistica classica: non ci sono sciarade, bifronti, scarti, metanagrammi, zeppe, cambi, spostamenti, enigmi, e così via.
Presentiamo infatti due "giochi" particolari: il primo è un divertimento quasi privo di regole (il "limerick"), affidato soprattutto alla fantasia dei partecipanti; il secondo si trova nelle enciclopedie di enigmistica, ma gode di scarso credito e viene considerato puerile da quasi tutti gli specialisti (è il "logogrifo").
Due sono le ragioni di questa scelta: in primo luogo esistono già ottime riviste di enigmistica, con un seguito di pubblico ormai consolidato da decenni. Il nostro scopo, nel campo dell'enigmistica classica, vuole essere di guidare i lettori a scoprire i meccanismi delle varie specialità, piuttosto che di proporle a valanga.
Spiegheremo quindi di volta in volta, a partire dal prossimo mese, il funzionamento dei vari giochi, faremo esempi e proporremo quesiti, chiedendo ai lettori di partecipare.
In secondo luogo, nell'enigmistica classica circola un che di muffo, di stantio: non a caso i solutori delle varie riviste affrontano soprattutto i cruciverba, qualche rebus e qualcuno dei giochi più semplici.
Il resto è un terreno nel quale pochi (parliamo ovviamente dei non specialisti, dei non appassionati) si avventurano.
L'enigmistica classica, prigioniera di tutti i possibili arcaismi (quante volte ci è capitato di posare gli occhi su rebus con paesaggi da falso De Chirico, pieni di erme, cippi, statue, arpe, eccetera!) si è raggelata tutta nella tecnica immobilizzandosi in un tempo remoto e metastorico.
Questioni tecniche, senza dubbio, ma vi pare un caso che gli altari si chiamino, inevitabilmente, "are", che la salita sia sempre, senza via di scampo, "erta", che gli schemi di tutti questi giochi abbondino di "cimeli", "eroi", "aire", "emuli", "tremuli", "trepidi", e chi più ne ha più ne metta?
Volete altri esempi? Eccovi una "frase bifronte" (il bifronte è una parola che, letta al contrario, si ripete o dà luogo a un'altra parola o frase di senso compiuto) intitolata "Ricordi d'università".

È ver, Liliana, a te piacean le formule,
ma del cor non capivi la poesia:
ti entusiasmava della matematica
sol l'arida teoria.

Io, secondo il tuo dir, xxx xxxxxxx
quando al sen ti stringevo con ardore:
e tu, se nelle scienze fosti un'aquila...
fosti ... un'xxx xx xxxxx!

La soluzione, in questo caso, è "ero maniaco — oca in amore". Bello, eh? Ma, come saprete benissimo, se sfogliate i suddetti settimanali, esistono esempi ben peggiori di questo.
Tutto, dentro queste riviste, gronda passatismo e cattivo gusto: i cinesi delle vignette portano ancora il codino, i negri hanno ancora l'osso infilato al naso e fanno bollire nel pentolone gli esploratori; gli enigmisti si firmano con nomi tipo "il Longobardo", "il Duca d'Alba", "Pindaro", "Vertumno", "Alfa del Centauro", "Enrico di Navarra"; trovando la soluzione di questo o quel gioco si scoprirà un ... proverbio, oppure un titolo di operetta.
E quel verseggiare aulico di terza mano, poi? Che dirne? È inutile fare il raffronto con i poeti minori dell'Ottocento. Diremo piuttosto che il tutto assomiglia ai "mobili in stile" fabbricati in Brianza, ai falsi Luigi XIV o ai falsi Maggiolini, o alle riproduzioni della Gioconda comprate alla Standa. C'è lo stesso deprimente kitsch, la stessa miseria che aspira alla Grandezza, la stessa ricerca dell'orpello, lo stesso rifiuto del presente.
Ecco, noi di questa enimistica vorremmo conservare solo la tecnica, rigettando e scartando la forma in cui si è cristallizzata. Cerchiamo (i lettori ci possono aiutare) esempi curiosi, simpatici, divertenti, dove la bontà della fattura tecnica proceda di pari passo con il buon gusto della scrittura.
Anche in questo campo, gli esempi non mancano. Tra i più noti è quello di un monaco del 1400, che anagramma la famosa domanda che, nel Vangelo di Giovanni, Pilato rivolge a Gesù: "Quid est veritas?" ricavandone una risposta, apologetica certo, ma molto bella: "Est vir qui adest". (Che cos'è la verità? È l'uomo che ti sta davanti). Oppure ancora l'anagramma che si ricavò dal nome dell'assassino di Enrico III di Francia, frère Jacques Clement: "C'est l'enfer qui m'a crée" (È l'inferno che mi ha creato).
Fatta questa lunga premessa (d'altra parte, gli esordi avvengono una volta sola), passiamo a presentare un vecchio amore: i *nonsense* di Edward Lear. Un vecchio amore, perché li apprendemmo, anni or sono, sulle pagine di "Linus".

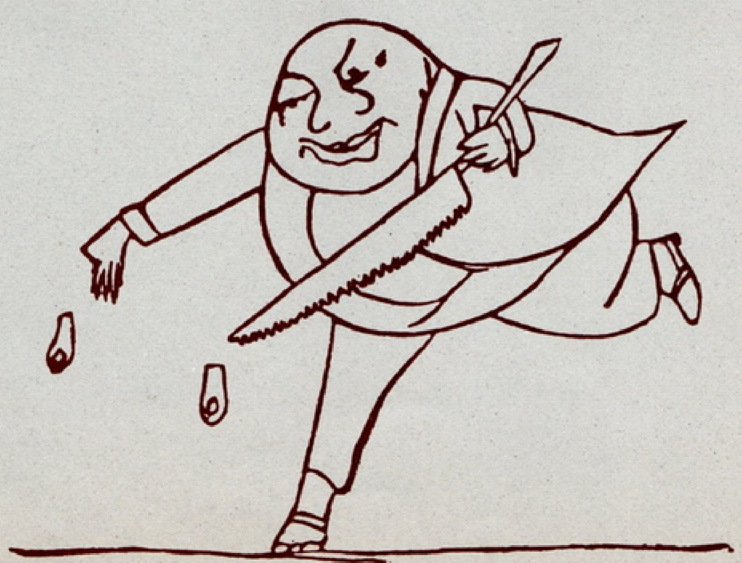
I limericks di Edward Lear

La "logica dell'incongruo" negli incredibili "nonsense" che ciascuno può comporre con relativa facilità e molta, moltissima fantasia. Una gara tra i lettori per la "caccia" ai titoli di giornale più "strani".

di Roberto Casalini

nella rubrica dei Wutki.
I "nonsense" (che in Italia è possibile reperire presso l'editore Einaudi, tradotti da Carlo Izzo) di Edward Lear, un bizzarro e geniale autore inglese del secolo scorso (i suoi due volumi, "A book of nonsense" e "More nonsense", furono pubblicati rispettivamente nel 1846 e nel 1871) sono brevi componimenti in versi (cinque versi, per l'esattezza) caratterizzati dalla rima *aabba*.
Come questo:

C'era un vecchio d'Onega
Che si tagliò le unghie con la sega.
Fin che n'ebbe ambo i pollici mozzati,
E disse calmo: "Questi sono i risultati
Del tagliarsi le unghie con la sega!"



Come si vede, tecnicamente sono caratterizzati (anche se non sempre) da un nome di località su cui si costruisce il componimento, mentre poeticamente configurano una sorta di "logica dell'incongruo" (così la definisce, con suggestiva formula, Izzo) e sono pervasi da quella blanda e stilizzata crudeltà che si trova molto spesso, pari pari, nelle filastrocche infantili (avete presente il "Povero grillo"?).
Oltre alla storia del vecchio di Onega c'è, a testimoniare tale dimensione di crudeltà, anche la storia del vecchietto di Rio Torvo.

C'era un vecchio di Rio Torvo
Che ballava la quadriglia con un corvo;
Ma dissero: "È un vero flagello
Incoraggiare così quell'uccello!"
E squartarono quel vecchio di Rio Torvo.



Naturalmente, non è il solo esempio di nonsense crudeli. Ma torniamo alla logica dell'incongruo. Per esempio:

C'era un vecchio di Vienna
che viveva di tintura di senna;
Quando quella non gli andava,
Al tè di camomilla s'affidava,
Quel disgustoso vecchio di Vienna.

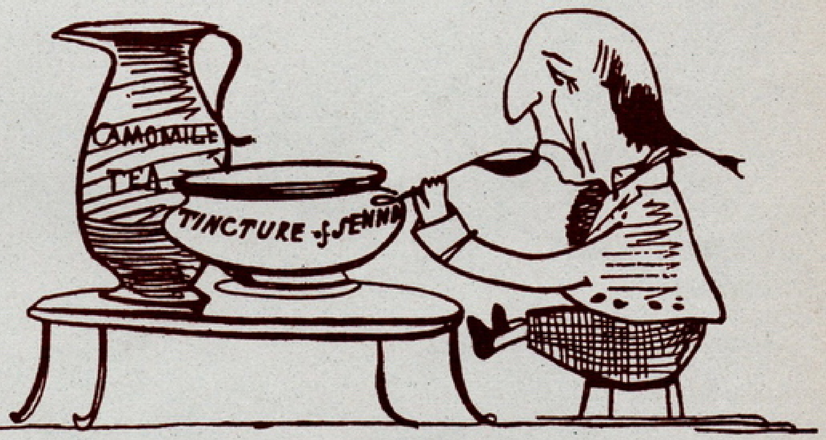
È disgustoso, perciò ...
I nonsense di Lear sono tanti, più di 300. Ne scegliamo ancora uno, che ci consente di collegarci con un altro grande maestro del fantastico, l'argentino Julio Cortazar. Ma prima leggiamo il *nonsense*:

C'era un vecchio che aveva il puntiglio
Di cibarsi di coniglio;
Quando n'ebbe ingoiati ventuno
Si fece in viso color verde bruno,
E allora rinunciò a quel suo puntiglio.

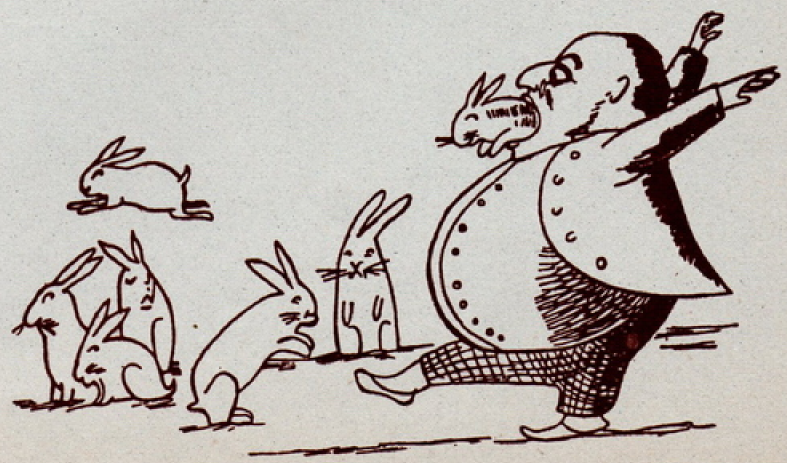
Che cosa c'entra, Lear, con Cortazar? Il trait-d'-union è costituito dai conigli. Il vecchietto di Lear se ne ciba in maniera parossistica, il protagonista di un racconto di Cortazar ("Lettera da Parigi", contenuta nell'ormai introvabile "Bestiario" pubblicato da Einaudi nella "Ricerca letteraria") partorisce coniglietti, o meglio li deglutisce. Coniglietti rosa, che salendo per l'esofago danno un pizzicore come di sali di frutta, se non ricordo male.
Leggetelo, Cortazar: potrete scoprire come le parole siano addirittura in grado di creare una realtà (tra l'altro, esiste anche un suo romanzo, "Rayuela" o "Il gioco del mondo", costruito su un gioco di percorso).
Per quanto poi riguarda i vecchietti di Lear, vi proponiamo di scrivere anche voi dei "nonsense", e vi diamo come traccia qualche nome di località. Che ne direste di costruirli con Valmacca, Sutri, Lagundo, Pombia e Castel Ritaldi? Pubblicheremo senz'altro i migliori.
È preferita l'attualità:

C'era un vecchiaccio bizzoso ad Arezzo
Piuttosto basso ma tutto d'un pezzo.
Gli piaceva imbarcarsi in crociate
Salvo tornar con le lance spezzate.
Quell'iracondo vecchiaccio di Arezzo.

Oltre ai "limerick", varrebbe anche la pena di riportare in auge un altro vecchio passatempo: trovare, ritagliare e spedire, i titoli più strampalati che i vari giornali



pubblicano. A suo tempo se ne fece anche un libro, dal significativo titolo "Strangolati con un portacenere". Lo pubblicò Bompiani, e il titolo era apparso realmente su un quotidiano, "La Nuova Sardegna" di Sassari.
Esempi, in questo campo, se ne possono fare molti: solo alcuni giorni fa, un amico ci raccontava di un titolo bloccato in extremis su un quotidiano del Canton Ticino. L'articolo verteva su una nota di biasimo che il governo Begin aveva inviato a quello di Berna per il trasferimento dell'ambasciata svizzera da Gerusalemme a Tel Aviv, in ottemperanza alle disposizioni del Consiglio di Sicurezza dell'Onu. Bene, il giornale stava per uscire con il titolo: "Israele deflora la Svizzera" che, oltretutto, è anche un pregevole esempio di quello schema enigmistico che si chiama "cambio di consonante".



Faraone: il gioco d'azzardo popolare nel '600

Assai in voga nei secoli scorsi, questo gioco è ormai sconosciuto ai più e ricordato solo dai pedanti regolamenti di Pubblica Sicurezza

In omaggio al brano della Manon Lescaut citato all'inizio dell'articolo sui trucchi dei bari che presentiamo in altra parte della rivista, brano in cui il Cavalier des Grieus meccanismo: la bassetta. Questa a nostra rubrica parlandovi di questo gioco. Un po' di storia, prima di tutto: il faraone è un gioco d'azzardo basato sulle carte, e nasce nel XVII secolo.
Verso la metà del '600 è il gioco da banco più praticato, assieme a un gioco, analogo nel principio essenziale benchè diverso nel meccanismo: la bassetta. Questa a sua volta deriva dal lanzichenecco o zecchinetta, portato in Italia, come dice chiaramente il nome, dai soldati tedeschi. Ben presto, il faraone soppianta in popolarità la bassetta e diviene il re dei giochi da banco, dando luogo a una vera e propria passione collettiva che contagia tutti gli strati sociali e conduce più d'uno alla rovina, o nelle mani degli usurai. Assieme al faraone, si diffonde l'uso dei trucchi più disparati: il gioco è semplice e si presta, non richiede alcuna particolare abilità intellettuale, solo una buona dose di fortuna per "prevedere" le carte che usciranno. Ci si ingegna perciò, da parte di una legione di bari, a trovare tutti i modi possibili per segnare le carte.
La voga del faraone raggiunge tali eccessi, che nel '700 (è il secolo in cui sono ambientate le vicende di Manon Lescaut e del Cavalier des Grieux, e il romanzo di Prévost viene pubblicato ad Amsterdam nel 1731) c'è addirittura chi, come un artigiano lionese a nome Chabrier, inventa un veicolo detto *dormeuse* nel quale vi è un letto ove, tra una partita e l'altra, gli esausti giocatori possono riposare.

Quale segno migliore, d'altronde, della diffusione europea del gioco, se non il fatto che fosse in assoluto quello prediletto da Giacomo Casanova?
Nell'Ottocento, il lento ma inarrestabile declino: il faraone trasmigra in America, dove conosce un momento di grande popolarità, diffuso in tutto il paese dall'immensa schiera di giocatori di professione che vagano da una città all'altra. La sua fortuna è però breve e ben presto viene soppiantato dal poker.

Così il faraone arriva fino ai giorni nostri, ricordato più dai divieti di Pubblica Sicurezza affissi nelle osterie e dai libri che lo continuano a citare, che da una pratica effettiva.

Ma proviamo ugualmente a giocarlo. In primo luogo bisognerà predisporre il tavolo da gioco, un tavolo verde speciale, su cui sono impresse 13 carte (due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci, fante, donna, re, asso) generalmente del seme di picche.

Si gioca con un mazzo di 52 carte (il comune mazzo da ramino andrà benissimo) e non ci sono limiti al numero dei partecipanti.
Si nomina, prima di tutto, un banchiere, il quale mischia il mazzo, lo fa tagliare e lo posa infine davanti a sè, coperto.
I giocatori puntano deponendo la loro posta su una delle 13 carte del tavolo verde e, una volta terminate le scommesse, il banchiere scopre tre carte.
La prima carta è neutra, non conta. La seconda carta è perdente. La terza carta scoperta è vincente. Il gioco prosegue sempre così, mentre i giocatori continuano a puntare.
Le somme che i giocatori hanno scommesso sulla carta che è risultata perdente, vengono ritirate dal banchiere. Le somme puntate, viceversa, sulla carta risultata vincente vengono pagate al doppio.
Quando il banchiere scopre due volte di seguito la medesima carta, ha diritto a prendere solo metà della somma scommessa da ogni giocatore.
Infine, due tipi particolari di scommesse: la scommessa sul pari e dispari, che è supplementare e facoltativa ma sempre possibile, e la scommessa sulle ultime tre carte.
Quando nel mazzo rimangono tre carte, i giocatori dovranno scommettere sulla sequenza in cui usciranno. Possibile che i giocatori di faraone abbiano una memoria così allenata da ricordare 48 carte uscite? Più semplicemente, esiste una sorta di pallottoliere che serve per registrare le carte volta per volta scoperte.
Il faraone è tutto qui.
Va ricordato solo che, in mancanza dell'apposito piano di gioco con le 13 carte, è possibile giocare una versione più semplice, più alla buona.
Non sappiamo da dove essa derivi; probabilmente, poichè il faraone è un gioco da casinò, si tratta di una versione "domestica".
In essa, è necessario dividere il tavolo in due zone. Il banchiere si mette al centro, tra una zona e l'altra, con il mazzo mischiato, tagliato e coperto davanti a sè. Le somme di denaro che i giocatori scommettono andranno depositate nelle due zone, a scelta dei singoli, dopo di che il banchiere scoprirà le prime due carte del mazzo.
Il banchiere deporrà la prima carta alla sua destra, la seconda alla sua sinistra. La carta più alta determina le vincite, e il banchiere pagherà agli scommettitori un importo pari a quello della puntata. La carta più bassa, invece, indica i perdenti: le somme da loro scommesse finiranno in tasca al banchiere.
Se accade che vengano scoperte due carte uguali, il banchiere non paga nessuno e ritira metà delle scommesse.



CI GIOCHIAMO LA TV?

Il corteo circonda la sede della TV
Le forze dell'ordine reagiscono - Lo scontro è in corso
Come finirà?



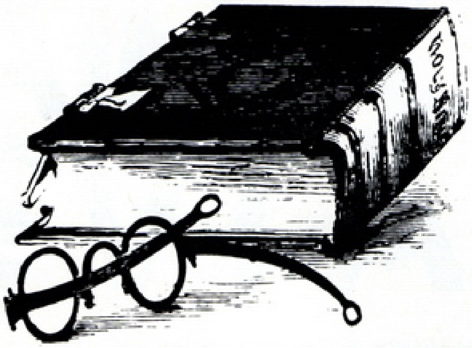
Una sera. Amici simpatici e intelligenti.
Giocarsi la TV, le piazze della città,
il palazzo del governo,
gli enti di stato in uno scontro appassionante,
regolato solo dall'abilità tattica
e strategica dei partecipanti.
Corteo, una novità. Una città, i manifestanti,
le forze dell'ordine.
Una sfida di abilità e intelligenza tattica
per la conquista della città.

CORTEO ®

GIOCO DI SIMULAZIONE

mondadori giochi



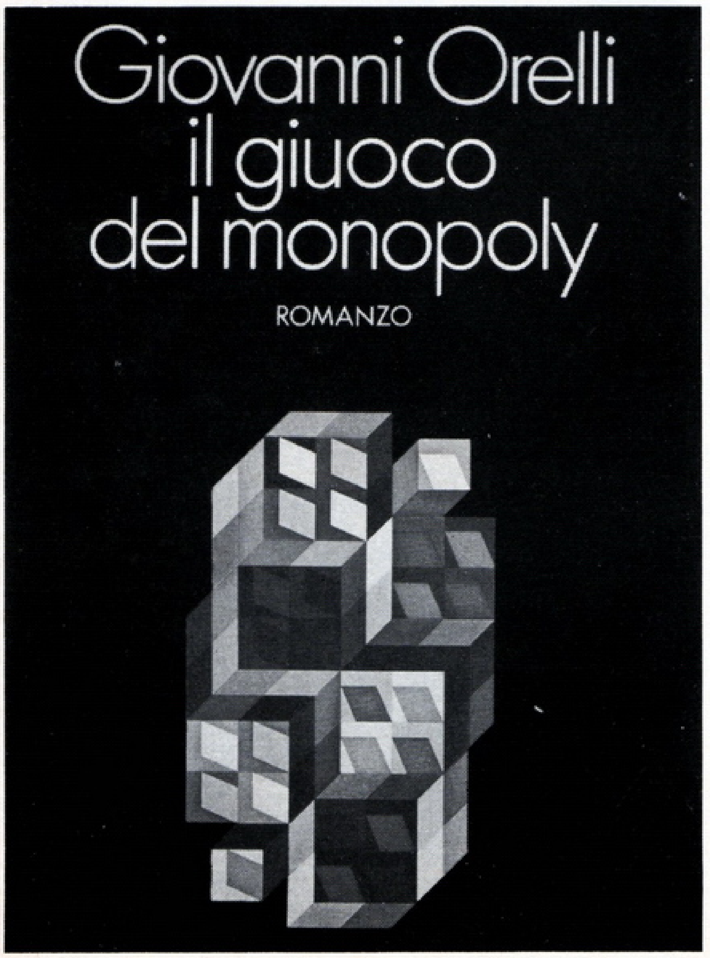


LETTURE

Il giuoco del monopoly

Una originale trasposizione del celebre "gioco del capitale" alla odierna realtà elvetica. Una acuta critica alla società del benessere

Prendete un Paese, esaminate le sue vie, le sue piazze, le sue industrie pubbliche e private. Considerate attentamente la sua mentalità "dominante", e applicate ai "meccanismi" che presiedono al suo sviluppo e alla sua storia recente le regole base di un gioco che, in tutto l'Occidente, ha fatto epoca (e storia): il Monopoli. Uno scrittore svizzero, Giovanni Orelli, ci ha provato. Cinquantadue anni, ticinese, professore di letteratura italiana al liceo cantonale di Lugano, Orelli ha "applicato" alla realtà svizzera il gioco dei capitali. Ne è uscito un romanzo-verità curioso e appassionante, graffiante e ironico, stimolante e critico.



Il lettore è condotto per mano, tappa dopo tappa, lungo un "circuito" ritagliato a misura della Confederazione elvetica, ove tutte le città (e "piazze" finanziarie) sono meta di esame e di commento, da Lugano a Zurigo, da Berna a Ginevra, da Losanna a Coira. Il "caso" (come nel gioco) non esclude naturalmente soste in prigione, o presso la Elektrizitaswerke (la società elettrica), o addirittura nei rifugi antinucleari sotterranei abilmente occultati tra gli ordinati chalet della Svizzera tedesca.

"Il giuoco del Monopoly", questo il titolo del libro, non ha mancato di suscitare vivacissime reazioni tra i diretti interessati.

"Sono stato accusato di moderno luddismo — ha dichiarato Orelli a Pergioco — Mi hanno detto che disprezzo il mio Paese, ma alla fine dei conti proprio da questa Svizzera traggo il mio sostentamento. In realtà il mio libro, prendendo a pretesto il "gioco del capitale" per eccellenza, non vuole mettere sotto accusa le banche, ma la loro gestione, il loro modo di operare con cinica spregiudicatezza nei Paesi del Terzo Mondo, la pedagogia neopositivistica di cui esse sono banditrici all'interno della Svizzera, con il culto, dalla culla alla tomba, della parsimonia, della previdente cautela verso il futuro, del talento tecnico, del profitto a qualunque prezzo".

Il gioco, insomma, diventa "una cosa seria" per denunciare, attraverso l'acuta rilettura della realtà che offre, i limiti e le magagne del mondo in cui si vive. Monopoli riemerge come gioco che, a molti decenni di distanza dalla sua ideazione, è ancora aderente ai criteri e ai metodi di gestione del potere da parte di interi settori della società contemporanea. Forse la base su cui nacque, e cioè la speculazione sul territorio e sulle aree, ha fatto il suo tempo; ma il retroterra su cui si basa (l'abile speculazione a qualunque costo) si ripropone puntualmente e, in certo modo, senza sostanziali mutamenti, nel mondo finanziario ed economico di oggi.

Orelli ha la capacità di aggiornarsi, e di ammodernare le regole del Grande Gioco.

Con i lumi di un Vilfredo Pareto, lucido profeta di ogni "mossa", l'autore sviluppa tra ironia e satira un linguaggio che sovente trova ispirazione diretta nei bollettini dei più noti istituti di credito o nei loro libri per corsi di istruzione interna del personale. Nei panni di un Cornelio Agrippa invischiato nella realtà sfuggente e magica degli equilibrismi finanziari e dei sotterranei-tabernacolo colmi di lingotti d'oro, lo scrittore-protagonista sceglierà, alla fine, una cattedra di magia a Losanna.

"Una via di rifugio intellettuale — dice Orelli — lontana dalla stanza del potere e dalla possibilità di incidere sui suoi indirizzi e le sue scelte. La stessa via che da noi è costretto a intraprendere chiunque non sia disposto ad accettare le regole di un monopoly che, proprio come il gioco, appare chiuso nella sua struttura economica, e indefinitivamente ripetitivo nel suo svolgimento".

Giovanni Orelli
Il giuoco del Monopoly
Mondadori, 1980
pp. 198, lire 6.500

Modelli Militari numero 22

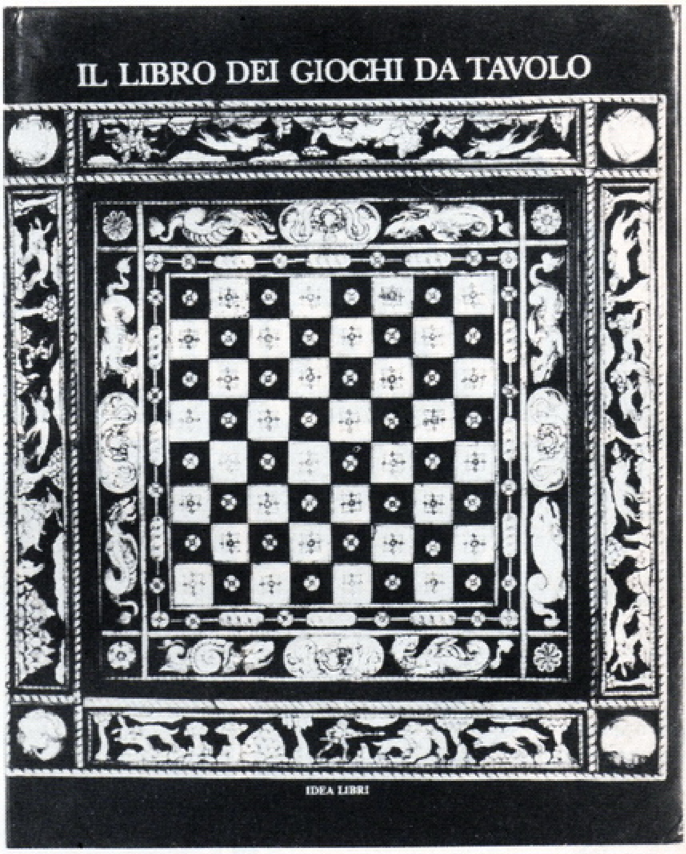


Particolarmente ricco l'ultimo numero (22, luglio-agosto) di *Modelli Militari*. La principale rivista di "militaria" per collezionisti esistente in Italia, oltre alle tecniche modellistiche e alle informazioni sulle ultime novità in questo settore pubblica anche approfonditi articoli di uniformologia e storia militare ed ospita sempre una sezione dedicata ai giochi di guerra, con ampie notizie sulla vita associativa. Erede della gloriosa testata *Modellismo Militare*, pubblicata fra il 1972 e il 1973, e seguace, sotto molti punti di vista, delle sue colleghe *Military Modelling* (Gran Bretagna) e *Military Modeler* (Stati Uniti), *Modelli Militari* è nata nel 1976 (il primo numero è del maggio-giugno di quell'anno). Dopo un lungo periodo di rodaggio è approdata ad un "nuovo corso" grafico (dal n. 16 del settembre 1979) nell'ambito dell'editoriale Olimpia. La rivista, che ha cadenza bimestrale, si avvale quasi integralmente di collaborazioni gratuite ma sempre di buon livello.

Particolarmente interessanti, dal punto di vista "giochi", sono in questo numero, gli articoli di Paolo Coturri sull'esercito francese del periodo rivoluzionario e dell'era napoleonica (miniera dei wargamers a tre dimensioni). In più, naturalmente, vi è la consueta valanga di informazioni bibliografiche (si apprende tra l'altro che in Inghilterra hanno stampato l'ennesimo volume di regole per il wargame napoleonico).

Una menzione a parte merita la sezione dedicata ai giochi di simulazione, che nel settore wargames (giochi a tre dimensioni) ospita una divertente "corrispondenza di guerra" dedicata ad una battaglia medioevale tra fiorentini e senesi, combattuta nel corso delle semifinali del secondo campionato italiano di wargames.

Il gran libro dei tavolieri



"Il libro dei giochi da tavolo" di R.C. Bell, curato da Giampaolo Dossena, è uscito circa un anno fa.
Non si tratta, quindi, di una novità in senso assoluto, ma vale ugualmente la pena di segnalarlo e raccomandarlo caldamente agli appassionati che già non lo conoscono, perchè si tratta di uno dei migliori e più completi libri di giochi da tavolo (meglio sarebbe dire: da tavoliere) che circolino in Italia e dintorni.
L'autore, R.C. Bell, è (citiamo Dossena) "il più grande maestro di una Scienza o Disciplina o Sapienza che gli appartiene in modo quasi esclusivo". Dal suo "Board and Table Games from Many Civilizations", un classico pubblicato a suo tempo dalla prestigiosa Oxford University Press, è stato tratto il libro di cui ci occupiamo, che contiene circa settanta giochi classici moderni e contemporanei più (in una cartelletta allegata al volume) altri cinque giochi.
Abbiamo parlato di completezza del libro, e sarà meglio precisare.
Non si tratta di quantità, perchè in molti libri anche tascabili si trova un numero maggiore (a volte) di giochi, ma di qualità. I giochi contenuti in questo libro sono insoliti e rari, per la maggior parte appaiono in Italia per la prima volta (pensiamo, per esempio, a un gioco dell'Egitto dei faraoni come "La palma", o a un gioco islandese come "A caccia di ragazze", o a un gioco degli indiani kiowa come "Zohn Ahl", e volendo proseguire ci sarebbe solo l'imbarazzo della scelta).
Inoltre, si tratta di giochi riprodotti con grande cura "filologica", corredati da notizie curiose e stimolanti, illustrati con grande cura e raffinatezza.

Un libro sontuoso, un feticcio per i bibliofili, uno strumento utile per chi vuole giocare (di tutti i giochi, infatti, sono riprodotti i tavolieri in dimensioni "da gioco"): "Il libro dei giochi da tavolo" è tutto questo insieme. Ce n'è più che a sufficienza per raccomandarlo.

R.C. Bell - G. Dossena
Il libro dei giochi da tavolo
Idea Libri, 1979
pp. 160, lire 30.000

wargames

Le migliori simulazioni tattiche
e strategiche:
i giochi originali della AVALON HILL
con accurata traduzione in italiano

wargames

Wargames

Tactics II° - War at Sea - Origins of WW II° - Afrika Korps - Battle of the Bulge - Midway - Waterloo -D-Day - Blitzkrieg - Caesar's Legions - Wooden Ships and Iron Men - Stalingrad Richthofen's War - Russian Campaign Jutland - Alexander the Great - Panzerblitz - Starship Troopers - Luftwaffe - Panzer Leader - Anzio - Tobruk - France 40 - Victory in the Pacific - Diplomacy - Squad Leader - Assault on Crete - Submarine - Caesar Alesia - Gettysburg - Cross of Iron - Crescendo of Doom - Arab - Israeli Wars - Napoleon - Third Reich - War and Peace - Bismark - Dune - Fortress Europa - Air Force - Dauntless - Flat Top - Alpha Omega - Machiavelli - Fury in the West - Samurai - Trireme - Amor Supremacy - Circus Maximum.

Giochi di argomento vario

Executive Decision - Stocks and Bonds - Ufo - Oh-Wah-Ree - Image - Win, Place & Show - Speed Circuit - Rail Baron - Contigo - The Collector - Foreign Exchange - Regatta - Basketball Strategy - Business Strategy - Wizard's Quest - Magic Realm - Title Bout - Intern - Source of the Nile - Hexagony - Tripples - Venture - Foil.

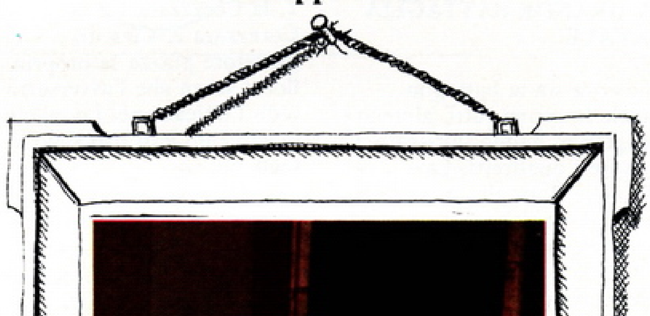
in vendita nei migliori negozi specializzati

Catalogo con la presentazione completa di ciascun gioco verrà spedito gratis su richiesta.
AVALON HILL ITALIANA c/o Dr. Alfredo Gentili via Mazzini 112 - 56100 Pisa

GARRONE BATTE HEIDI 1 CUORE A 0

Gioca a carte con la moglie, ha comperato controvoglia Barbie alla figlia, da piccolo era un esperto di "lippa": è Carlo Tognoli, sindaco di Milano, amministratore "impegnato" anche sul fronte del gioco.

di Giuseppe Meroni



Gioco per vincere, naturalmente, ma come in politica anche a carte bisogna saper perdere, salvo cercare di rifarsi alla partita successiva." Carlo Tognoli, socialista, sindaco di Milano, ha tre passioni: la politica ("il primo degli hobby"), la cucina ("la mia vera professione") e la partita a scopa ("quando ho un poco di tempo libero, soprattutto in vacanza").
Ha imparato a giocare a carte fin da ragazzo, nel partito. "Nelle sezioni — dice — ai circoli operai, ai festival dell'Avanti!, basta qualche partita per diventare subito amici. E poichè la scopa porta con facilità a discutere con tutti e a litigare con il proprio compagno di coppia più che con gli avversari, i rapporti tra le persone si rinsaldano, diventano presto fraterni".
A fare coppia fissa è assai spesso Dorina, la moglie. "Ho più memoria di lei, anche perchè la mia attività costituisce un eccellente allenamento; ma è Dorina a seguire con maggiore scrupolosità gli schemi, mentre io preferisco lasciare più spazio alla fantasia e all'inventiva. Ho già altri schemi, nella mia vita, da seguire con rigore."
Ma in casa Tognoli ci sono altri due accaniti giocatori, questa volta "a tempo pieno": Filippo, 5 anni, e Anna, 7 anni.
Con loro Tognoli ha dovuto cedere su tutta la linea. A vincere sono stati Barbie e Big Jim. "Ho resistito a lungo, non volevo proprio comprarglieli: non mi piacciono, li considero un fenomeno di consumo e nulla di più. Ma anche (e forse soprattutto) tra i bambini le mode si impongono con facilità: quando credono che tutti gli altri loro compagni abbiano un certo gioco, lo pretendono anch'essi per non sentirsi esclusi e diversi. Ai genitori non resta molto da fare. Lo stesso discorso vale per gli "spaziali". Così, dopo il lungo periodo con Cicciobello, adesso è la volta di bambole "da grandi", o presunte tali."
Ma se il giudizio sulle "mode" è critico ("Heidi è tremenda — scherza Tognoli —. Molto meglio i personaggi del libro Cuore, eppoi De Amicis almeno era un socialista"), il giudizio sui giochi per i giovanissimi non è severo: "a saper scegliere si trovano ancora cose molto belle, anche se le abitudini dei bambini sono molto mutate da quando, nel dopoguerra, giocavo nei campetti dietro viale Romagna e la nostra vita di ragazzi si svolgeva prevalentemente sui marciapiedi. La lippa con tutti i suoi rituali, il "mondo" con le sue regole ferree e le interminabili contestazioni, i "petrioli" (bussolotti N.d.R.) per lunghe e innocue battaglie tra "bande": tutto questo è scomparso o sta per scomparire. Oggi c'è molta più televisione, e forse si è perso qualcosa d'importante." Eppure, proprio negli ultimi anni, il valore "sociale" del gioco sembra voler essere recuperato e riproposto ai giovanissimi, ai loro genitori, ed anche a chi è avanti con gli anni.

Tognoli sindaco si è battuto perchè, tra le numerose iniziative previste dall'Amministrazione comunale nel corso dell'anno, una parte di tempo, di spazio e di mezzi fosse destinato proprio a questo settore. I tornei di scacchi patrocinati dal Comune, le gare di Master Mind nell'"Estate a Milano", i quiz, il mercatino del giocattolo usato, la prima ludoteca comunale. Il successo è stato enorme.

"Ma non abbiamo pensato solo ai giovanissimi — dice Tognoli —. Sempre nel quadro delle iniziative di "Vacanze a Milano" abbiamo sperimentato i primi "club della Terza Età" destinati agli anziani. Carte, scacchi e dama sono entrati a pieno titolo nei primi due centri aperti. Sperimentazioni analoghe, avviate nell'estate al Parco Sempione, hanno visto la partecipazione di molte centinaia di adulti. La gente intanto si incontra, si conosce, parla, discute. Questa Milano è ancora tutta da scoprire, e se è vero che la gente la sera resta in casa, non è altrettanto vero che questo avvenga solo ed esclusivamente per paura di ciò che accade la notte in una città come la nostra. Certo la paura esiste, e viviamo momenti non facili, ma è anche la vita sociale ad essere troppo poco sviluppata.

Quando le iniziative sono numerose, interessano, divertono, stimolano la curiosità, noi troviamo ai nostri appuntamenti migliaia e migliaia di cittadini."

CARTA E MATITA PER LE ORE BUCHE

Come giocare con intelligenza se il professore non c'è o se la lezione è noiosa. Proponiamo quattro giochi facili da imparare e appassionanti da giocare: la Grande Battaglia navale, il Labirinto, i Colori e la Pista

Il problema dell'occupazione del tempo libero è, per i primi tre mesi dell'anno scolastico, assillante. Se si eccettua l'approfondimento delle nozioni di matematica elementare (durata degli insegnanti precari e supplenti, livelli di rotazione medi, percentuale delle ore buche nella mattinata e poco altro) il resto è noia.
Già in epoche passate il "Che fare?" costituì un grosso problema. Oggi assume i contorni del dramma.
Proponiamo alcuni giochi semplici, da realizzare solo con carta e matita, per impegnare le ore morte o, semplicemente, noiose.
E poichè la scuola è una vera e propria fucina di giochi divertenti (e intelligenti), invitiamo tutti (prof compresi) a inviare segnalazioni dettagliate.

Gioco numero uno

LA GRANDE BATTAGLIA NAVALE

Che cosa sia la battaglia navale lo sanno tutti, almeno da quando hanno imparato a contare i quadretti. La "Grande Battaglia Navale" è una elaborazione più complessa poichè prevede che le navi si possano muovere in senso orizzontale, verticale, diagonale.
Vediamola in dettaglio.
I giocatori sono due, e ciascuno traccia i soliti due quadrati di dieci quadretti di lato. Il primo serve per collocare le proprie unità; il secondo per registrare i tiri effettuati. Le navi in possesso di ciascun giocatore sono quattro, tutte delle dimensioni di un quadretto, e devono essere ritagliate a parte proprio per poter essere mosse sulla mappa. C'è così l'Incrociatore 1, l'Incrociatore 2, la Corazzata 1 e la Corazzata 2. Ciascun giocatore piazza la propria flotta senza che l'avversario ne veda l'ubicazione. Le regole di movimento e di tiro sono le seguenti:

a) ogni Incrociatore può spostarsi di una, due o tre caselle alla volta, in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o diagonale); dopo lo spostamento può sparare, in una qualunque delle otto direzioni, fino a due caselle di distanza;

b) ogni Corazzata può spostarsi di due caselle alla volta, in una qualsiasi delle otto direzioni; dopo lo spostamento può sparare fino a tre caselle di distanza, sempre in una direzione qualsiasi.

Le operazioni che ciascun giocatore effettua a turno hanno questa sequenza:

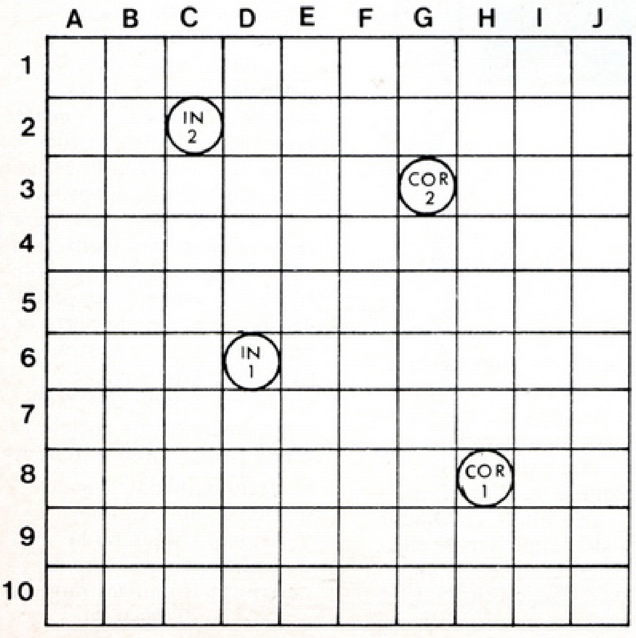
a) il giocatore sposta una unità; ne precisa la sigla e la direzione (ad esempio: Corazzata 1, nord ovest);

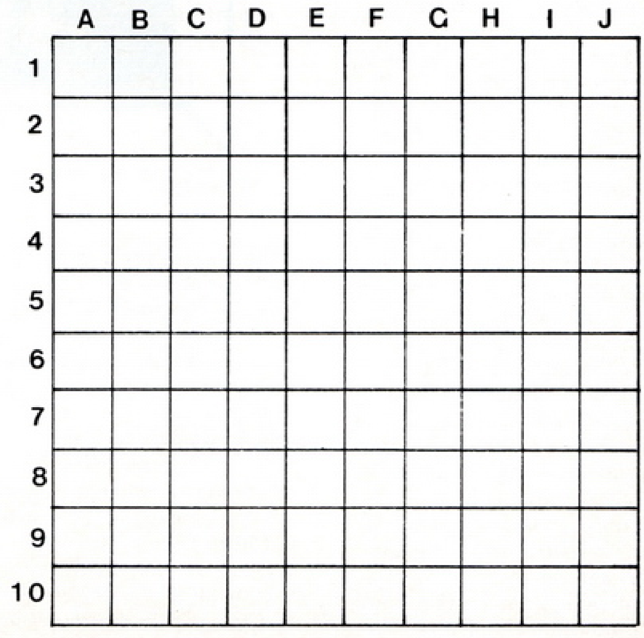
b) effettua il tiro precisando la casella avversaria che vuole colpire;

c) annota la risposta dell'avversario sull'apposita mappa.

Una nave è definitivamente affondata quando è colpita due volte. Il comandante dell'unità affondata deve precisarne le caratteristiche (se è Incrociatore o Corazzata). Vince, naturalmente, chi affonda tutte le navi dell'altro. La "Grande Battaglia Navale", rispetto alla versione normale, si basa assai più sulle capacità deduttive dei giocatori che non sulla fortuna. Quando una unità fa fuoco, in una certa misura è costretta a rivelare il proprio raggio d'azione all'avversario.

Questi, a sua volta, deve tenere conto degli spostamenti altrui e, nel contempo, rivelare il meno possibile i propri. Ciascuna coppia di giocatori può naturalmente migliorare le proprie regole a piacimento, creando mappe più grandi e impegnando un numero maggiore di unità, oppure (come già nella battaglia tradizionale) consentire bordate a raffica, con la possibilità di rettificare via via il tiro sull'obiettivo.

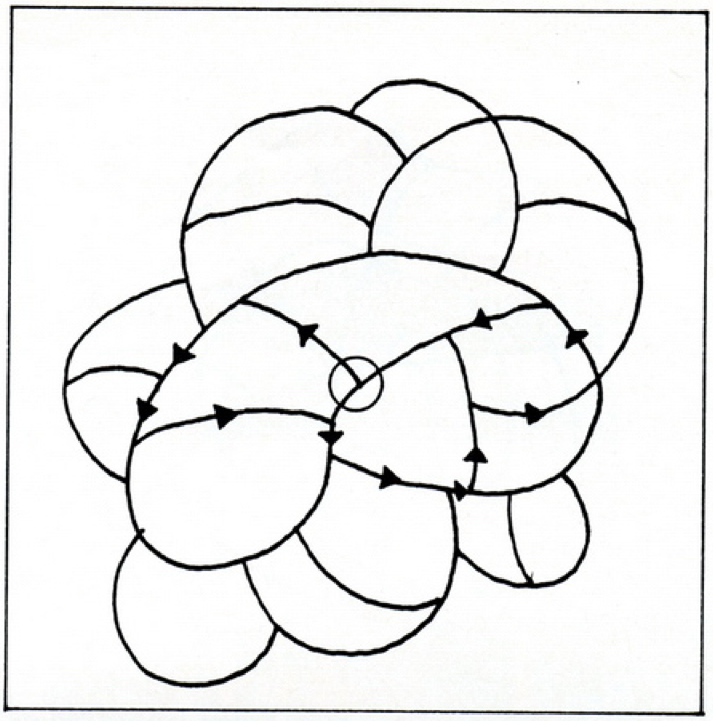


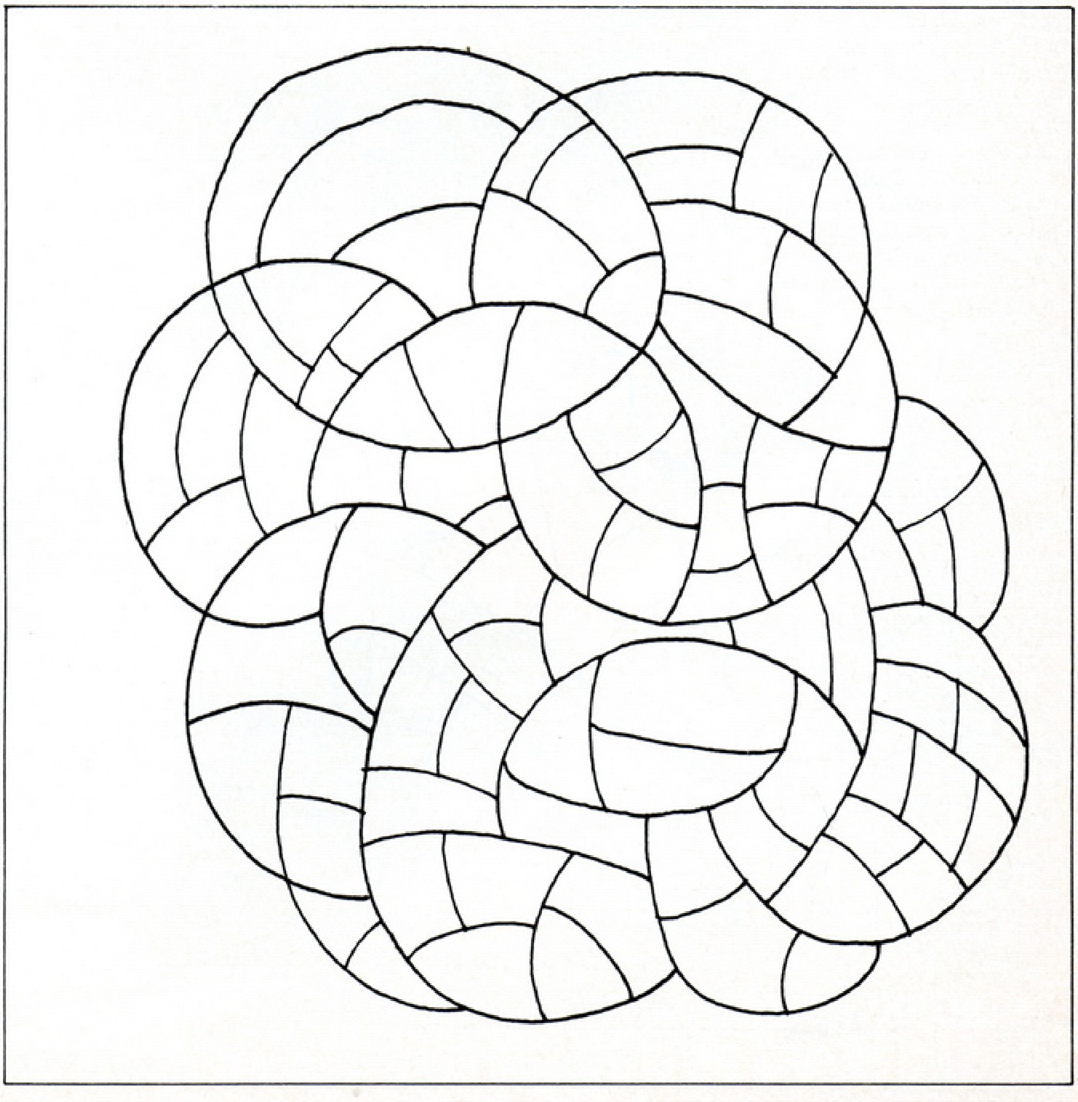


Gioco numero due

IL LABIRINTO

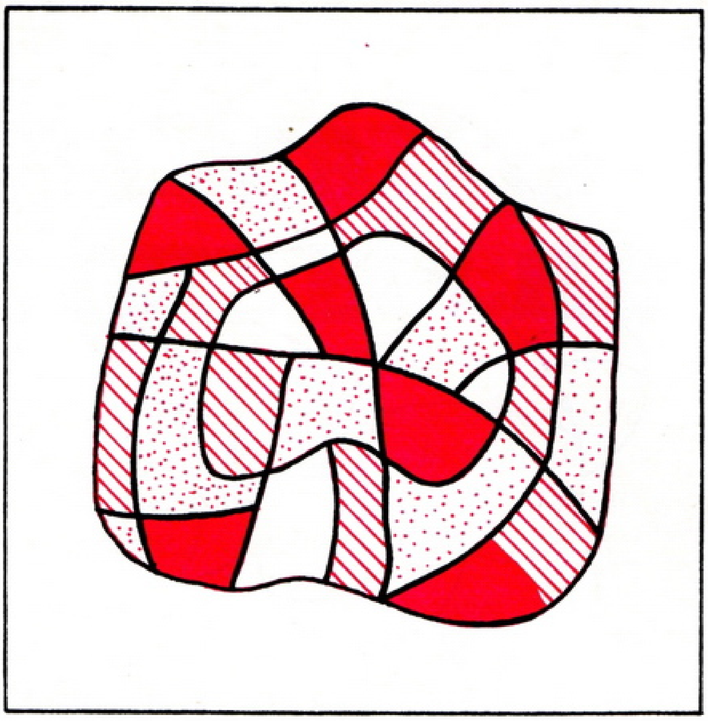
Di labirinti ne parliamo anche in altra parte di Pergioco, ed in genere sono noti come rompicapo che si giocano in solitario. Quello che invece presentiamo "ad uso scolastico" è da giocare in coppia e richiede, più che pazienza, astuzia.
Occorrono, in primo luogo, un foglio di carta bianca e due matite dello stesso colore.
A turno, ogni giocatore disegna una linea retta o curva di suo piacimento, fino a quando non si è ottenuta una ben intricata matassa di sentieri che tra loro si intrecciano e determinano un percorso chiuso, senza vie di fuga.
A questo punto il giocatore che per sorteggio inizia il gioco, segna con un circolo un incrocio del labirinto a sua scelta, e da qui parte imboccando un segmento di sentiero che lo condurrà fino all'incrocio successivo. Con una freccia nel senso della direzione di marcia, egli provvederà ad annullare il tratto di sentiero percorso.
Tocca ora all'altro giocatore. Questi, dall'incrocio raggiunto dall'avversario imboccherà a sua volta un tratto di sentiero tra quelli a sua disposizione, ed anch'egli giungerà all'incrocio successivo annullando il pezzo di strada percorso con una freccia.
Alternativamente, i giocatori segneranno il tracciato del loro cammino, ma prima di effettuare la loro mossa dovranno stare attenti a non farsi spingere dall'avversario verso vicoli ciechi, e cioè verso incroci privi di sbocchi, in quanto affacciati su tratti di sentiero già percorsi (e annullati) in precedenza. È infatti permesso transitare per intersezioni già utilizzati, ma non incamminarsi su tratti di labirinto già percorsi.
Non appena un giocatore viene avviato dall'avversario in un vicolo cieco, è dichiarato perdente.



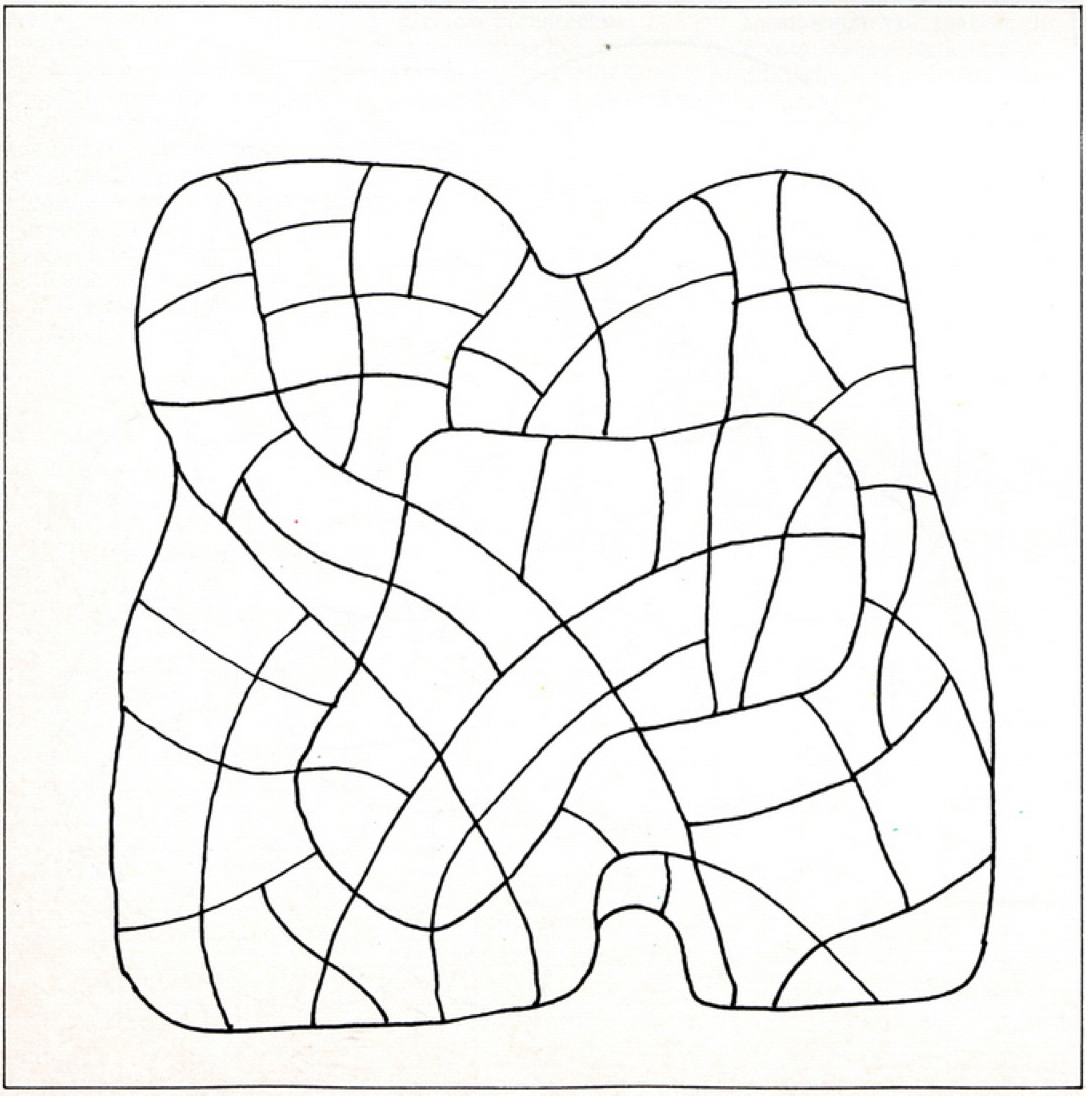


Gioco numero tre

I COLORI



In questo caso non occorre carta quadrettata, ma un semplice foglio bianco. Procuratevi poi una matita nera e tre matite di colori differenti.
Lo scopo del gioco è quello di colorare a turno con un avversario delle sezioni di mappa, fino a costringerlo ad occupare uno spazio confinante con tre sezioni già colorate con i tre colori a disposizione.
Per prima cosa occorre preparare la mappa.
I due giocatori delimitano uno spazio sul foglio di carta e, utilizzando la matita nera, lo intersecano a turno con linee che lo frazionano in una trentina di spazi minori.
Successivamente il primo giocatore sceglie un colore e ne dipinge una sezione di sua scelta; tocca quindi al secondo giocatore compiere una operazione analoga, e così via.
Ogni giocatore può scegliere di colorare gli spazi ancora bianchi che preferisce, purchè nessuna delle regioni confinanti già colorate abbia lo stesso colore della sezione che si accinge a colorare.
Il gioco ha fine quando un giocatore non è più in grado di colorare una sezione bianca con un colore diverso da quelli delle sezioni confinanti.
Il giocatore che si trova nell'impossibilità di proseguire il gioco è perdente.



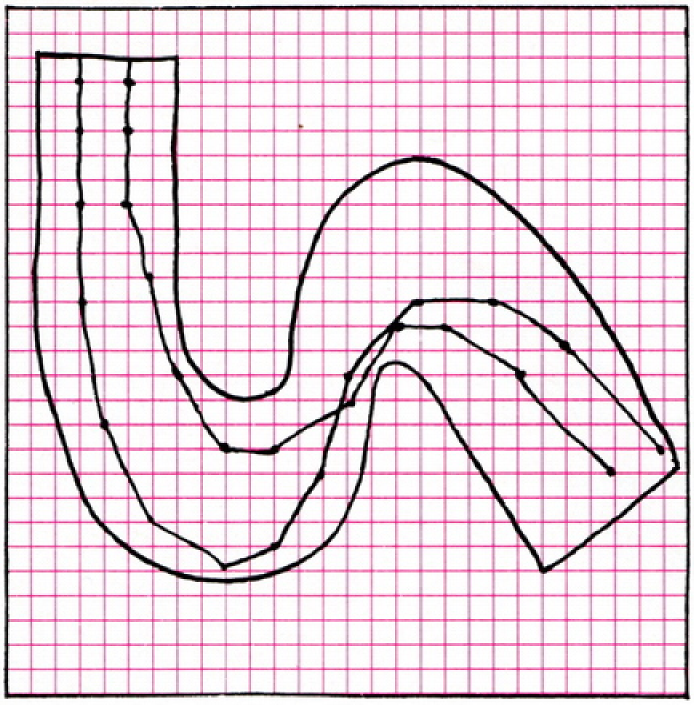


con allegria
con piacere
con intelligenza
con la famiglia
con gli amici
...buon divertimento!
Per stare insieme,
questi e tanti altri
giochi
della famosa Casa Tedesca dei "giochi di società"
Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli.
Ravensburger®
Studio 4 Pubblicità Milano PG1080

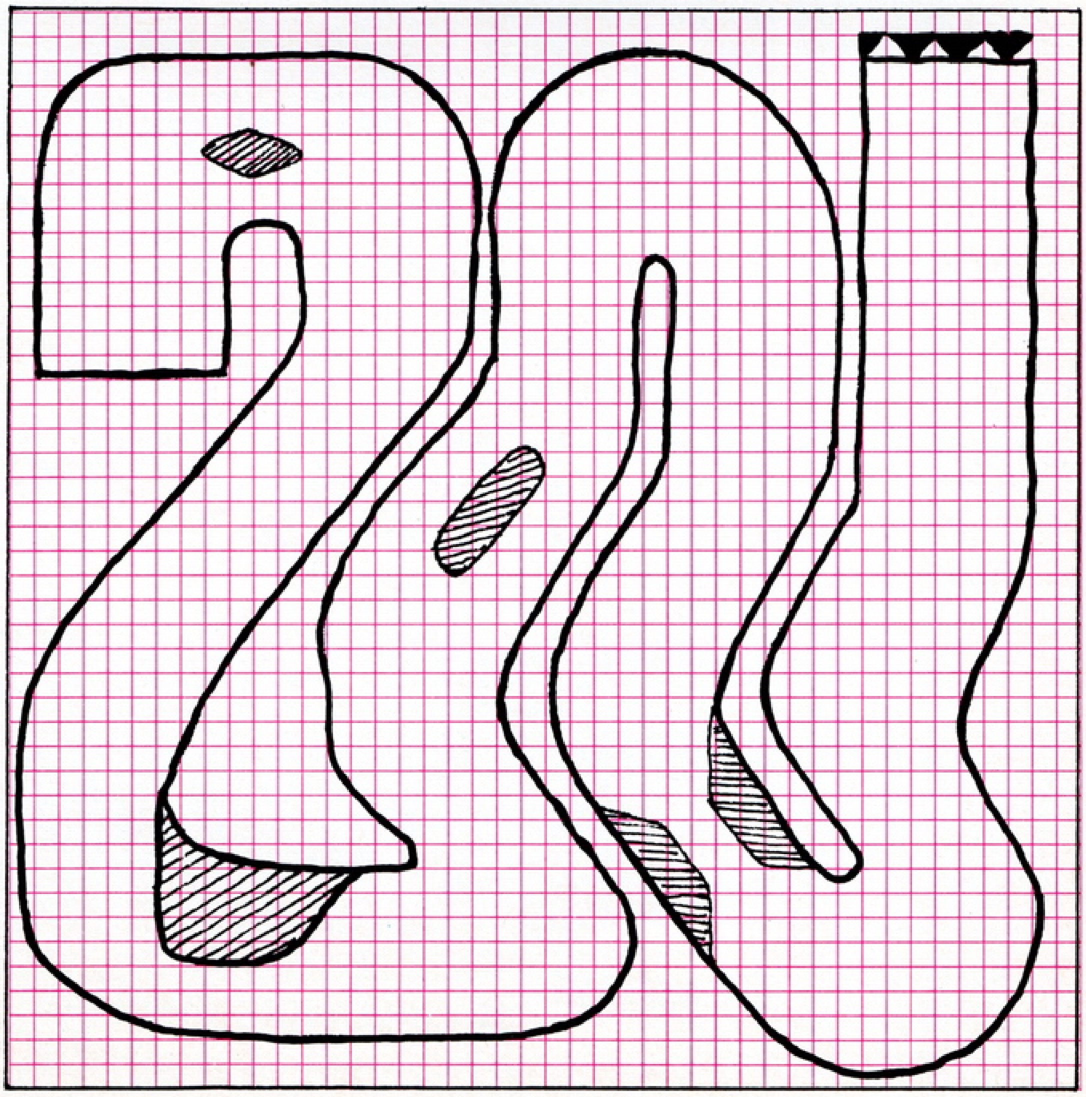
Gioco numero quattro

LA PISTA

Chi non è appassionato di gare di Formula Uno si faccia avanti.
Certo sui fogli a quadretti occorre una buona immaginazione per convincersi di essere a Imola, ma vale la pena di provare.
Potete giocare in quanti volete, ma il numero giusto è da due a quattro. Lo scopo è quello di simulare una vera e propria gara automobilistica, con tanto di bolidi in corsa.
L'aspetto più divertente è che, in barba a carta e matita, vincerà chi meglio saprà guidare la propria vettura, dosando perfettamente accelerazioni e frenate.
Vediamo.
Prendete un foglio di carta a quadretti e disegnate un percorso di vostro gradimento.
Unica avvertenza: la pista di partenza e quella di arrivo devono essere larghe tanti quadratini quanto è il doppio del numero dei giocatori. Più curve ci sono, più il percorso è difficile.
Ciascun giocatore prende una matita di colore differente e segna con un punto la sua posizione sulla linea di partenza. Estratta a sorte la sequenza di avvio, ognuno si avventurerà sulla pista tenendo ben presenti alcune regole fondamentali di movimento.
In primo luogo ogni vettura può spostarsi lungo il percorso di un numero di quadretti superiore (se accelera), o inferiore (se frena) di una sola unità rispetto allo spostamento precedente.
Quando ad esempio un giocatore parte, potrà compiere una mossa di un solo quadretto; successivamente, se decide di accelerare, potrà avanzare di due; in seguito di tre; e così via. Quando vorrà frenare potrà scalare solo di un quadretto a mossa.
Naturalmente egli potrà decidere di avanzare a velocità costante.
La seconda regola di movimento riguarda le curve.
Le auto possono cambiare direzione con angoli inferiori ai 90 gradi a qualsiasi velocità, ma per effettuare curve a 90 gradi occorre che, nella mossa precedente, si siano spostati solo di un quadretto (e che cioè la loro velocità sia estremamente modesta).
Ultima e tassativa regola: chi batte contro il bordo della



pista viene immediatamente escluso dalla gara.
Vince, naturalmente, chi arriva primo.
Le varianti a questo gioco sono numerosissime e chiunque ne può trovare di nuove. Proponiamo solo quella del motocross. Le regole già spiegate rimangono valide, ma il percorso viene disseminato di ostacoli e difficoltà da affrontare solo a determinate velocità, pena la squalifica.



TWEN STUDIO

FIDELITY ELECTRONICS

LA SFIDA CONTINUA



Sensory Chess Challenger 8
Il primo calcolatore che "sente" le mosse e risponde direttamente sulla scacchiera!

Sensory Chess Challenger apre la IV^a generazione dei micro-elaboratori capaci di giocare a scacchi: una generazione di macchine eccezionali per versatilità, sensibilità, potenza logica.
Straordinario e quasi "magico" l'effetto-presenza di questo sofisticato cervello scacchistico: eliminata la tastiera con lettere e numeri, ora la scacchiera è dotata di diodi luminosi e caselle sensibili in grado di registrare istantaneamente i movimenti dei pezzi! La macchina "sente" le vostre mosse, riconosce il pezzo e risponde segnalando con una luce il pezzo che intende muovere e la casa dove intende spostarlo. Il gioco è vivo, reale, la partita immediata come con un giocatore umano.
Ecco le più interessanti caratteristiche del vostro avversario elettronico: ☐ Gioca a 8 livelli, modificabili anche nel corso della partita. ☐ Conosce le aperture classiche: Siciliana, Francese, Ruy Lopez, Gambitto di donna, ecc. ☐ Analizza i problemi e consente di togliere e aggiungere pezzi, giocando sia con il bianco che con il nero. ☐ Costruisce partite sempre diverse, variando le risposte. ☐ Rifiuta mosse irregolari e consente il controllo istantaneo di tutte le posizioni. ☐ Gioca contro se stesso: in qualunque momento potete chiedere alla macchina di mettersi al vostro posto e di rispondere alla sua stessa mossa! ☐ Prezzo al pubblico: lire 270.000. ☐ Funziona anche a pile.

Voice Sensory Chess Challenger 10.



Questo micro-elaboratore rappresenta il modello più sofisticato della nuova generazione: la macchina, oltre a "sentire" le mosse, parla. Una voce elettronica annuncia le mosse del calcolatore, quelle dell'avversario e le catture di ogni pezzo. Dieci livelli di gioco racchiudono in questo modello il programma scacchistico più avanzato della Fidelity (la Casa che ha vinto l'ultimo Torneo mondiale di scacchi per micro-elaboratori).
Chess Challenger 10 conosce ben 64 aperture da manuale, ed ha in memoria 64 partite celebri, fra cui storici incontri di Morphy, Capablanca, Fisher, Spassky, Karpov, ecc.: potrete riviverli, misurando la vostra abilità contro un campione del mondo! La macchina conferma con un punteggio ogni vostra risposta giusta, oppure vi indica la mossa effettivamente giocata dal maestro. ☐ Orologio di gara e possibilità di collegare un'unità stampante. ☐ Prezzo al pubblico: lire 550.000.



Voice Bridge Challenger
Finalmente un micro-elaboratore capace di giocare, e vincere, a bridge!

La macchina, dotata di un nuovissimo programma, è in grado di sviluppare una notevolissima abilità strategica, sia in dichiarazione che nel gioco della carta. Voice Bridge Challenger conosce le principali convenzioni: Stayman, Blackwood, Texas, 2 Fiori Forte, 1 Senza Debole, ecc. e applica un sistema di dichiarazione basato sull'American Standard. Principali caratteristiche: ☐ Gioca indifferentemente da 1 a 4 ruoli: può fare il vostro compagno, può impersonare due avversari, può giocare da sola o permettere a voi di giocare da soli. ☐ Legge le carte che voi stessi mescolate e distribuite. ☐ In attacco elabora un piano e lo esegue come un giocatore umano. ☐ Annuncia in inglese le proprie dichiarazioni. ☐ Prezzo al pubblico: lire 495.000.

Non confondete i prodotti originali Fidelity Elec. con le imitazioni: se non li trovate nella vostra città chiedete a Selegiochi il nome del rivenditore più vicino

nome via città

PG

Distributore esclusivo

selegiochi

Via Fumagalli, 6 - Milano Tel. 839.0618 - 837.7517

LA SCIARADA DELLA VANITÀ

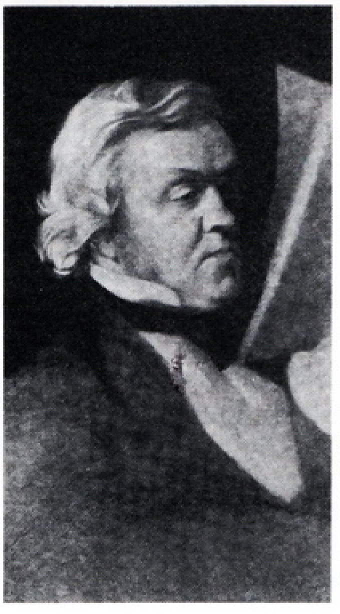
"Letteratura e gioco", è la rubrica che intende mese per mese proporre pagine più o meno famose in cui i giochi facciano da primattori.
Iniziamo con un brano tratto dal capitolo LI de "La fiera della vanità" di William Thackeray.
La sciarada, su di cui esso è basato, non è lo scherma in uso nell'enigmistica classica ma un "gioco di società" molto popolare ai primi dell'Ottocento.
Nel gioco, gruppi di giocatori, con l'aiuto della mimica o della recitazione, danno vita a una serie di scene, ciascuna delle quali allude a una parola che, sommata ad altre, dà luogo a una sciarada.
Un esempio: tram-busto o bar-baro. *Ciascuna delle parole costituenti la sciarada ha senso compiuto, così come l'unione delle due (o più) parole.*
Si ringrazia l'editore Garzanti per aver concesso la riproduzione del brano di "La fiera della vanità".

L'ambiente

A quell'epoca risale l'importazione dalla Francia di un nuovo tipo di divertimento, ossia la piacevole raffigurazione visiva di sciarade. Questo passatempo non aveva tardato ad attecchire, in Inghilterra, giacchè offriva il destro alle innumerevoli avvenenti signore di mettere in mostra la loro venustà, e alle persone (queste assai meno numerose) dotate di cervello di far sfoggio della propria intelligenza. Becky, che si riteneva provvista dell'una come dell'altra dote, riuscì a convincere Lord Steyne a organizzare una serata a Gaunt House che prevedesse anche alcuni piccoli spettacoli del genere. E ora ci sia concesso introdurre il lettore a questa allegra *réunion*, trattandosi purtroppo di una sorta di melanconico saluto, giacchè si tratterà di uno degli ultimi trattenimenti mondani ai quali avremo il fortunato privilegio di accompagnarlo.
Una parte della splendida galleria dei quadri di Gaunt House venne allestita a mo' di teatro per rappresentarvi le sciarade. Era già stata adibita ad un uso siffatto durante il regno di Giorgio III, ed esiste ancor oggi il ritratto di non so quale marchese di Gaunt con le chiome incipriate e un nastro rosa, avvolto in una toga da romano antico: effigiato, cioè, nell'abbigliamento col quale aveva impersonato il ruolo di Catone nella tragedia di Addison, che era stata rappresentata al cospetto delle loro Altezze Reali il principe di Galles, il vescovo di Osnasburg, e il principe Guglielmo Enrico, allora bambini come il piccolo attore. Vecchi addobbi usati in quell'occasione, che da allora in poi erano rimasti a languire in soffitta, vennero riesumati e rimessi a nuovo per l'occasione.
A dirigere l'azione scenica era stato chiamato Bedwin Sands, un elegante giovinotto alla moda, noto per i suoi favolosi viaggi in Oriente. A quel tempo chi viaggiasse in Oriente era considerato un individuo fuori dell'ordinario, e l'ardimentoso Bedwin, che aveva pubblicato tanto di *in quarto* e aveva vissuto per mesi e mesi sotto le tende nel cuore del deserto, veniva reputato un personaggio di spiccato rilievo. Il suo libro si fregiava di numerosi ritratti dell'autore in svariati costumi orientali. Inoltre viaggiava scortato da un servitore negro dall'aspetto a dir poco terrificante, quasi fosse stato un nuovo Brian de Bois Guilbert. Bedwin, i suoi costumi e il suo negro vennero salutati a Gaunt House come altrettante acquisizioni di raro pregio...

Il gioco

... Una pantomima avrebbe consentito di leggerne figurativamente le tre sillabe. Ed ecco come si svolse la rappresentazione.
Prima sillaba. Il colonnello Crawley, C.B., entrò in scena e l'attraversò vociando come ad annunciar l'ora agli abitanti. Indossava un pastrano e un cappello sulle ventitrè, e in mano reggeva una lanterna da scuderia. Più in basso, a una finestra, si vedevano due commessi viaggiatori impegnati in un gioco che aveva tutta l'aria di essere una partita a *cribbage*, e interrompendosi di tanto in tanto per sganasciarsi in



sbadigli. Poi, nella stanza in cui si trovavano, entrò un facchino d'albergo (ruolo interpretato con magistrale bravura dall'onorevole G. Ringwood) e sfilò a entrambi gli stivali. Sopravvenne poi una cameriera (i cui panni erano vestiti da Lord Southdown) recando due candelieri e uno scaldaletto. Costei salì al piano di sopra a scaldare il letto. Ma a questo punto si vide costretta a brandire lo scaldaletto e a servirsene come di un'arma per difendersi dalle insidie dei due commessi viaggiatori. Uscita che fu la donna, i due individui indossarono i berretti da notte e tirarono le tende. Poi entrò in scena un servitore e chiuse le imposte della finestra nella stanza a pianterreno. Lo si udì tirare il catenaccio all'uscio, e per finire tutte le luci si spensero. La musica suonava *Dormez, dormez, chers amours*. Una voce da dietro il sipario annunciava: "Prima sillaba".
Seconda sillaba. Le lampade si accesero di colpo. La musica suonava *Ah, quel plaisir d'être en voyage*, la vecchia aria di *Jean de Paris*. La scena era la stessa. Tra il primo e il secondo piano c'era una targa che recava dipinto lo stemma degli Steyne. In tutta la casa risuonava uno squillo di campanelli. Nella stanza al pianterreno si vedeva un uomo che reggeva una lunga striscia di carta e la mostrava a un tale che stringeva il pugno, sbraitava minaccioso e diceva ch'era una cosa ignobile.
"Locandiere, la mia carrozza!" gridava un altro, e intanto afferrava la cameriera per il mento (lui, l'onorevole Lord Southdown). A quanto era dato di capire, lei si doleva della sua partenza, così come Calipso lamentava la partenza di Ulisse. Il facchino (ossia l'onorevole Ringwood) transitava reggendo una cassetta di legno colma d'anfore d'argento. "Ecco i vasi!" gridava con assoluta naturalezza e squisito umorismo, tanto da strappare gli applausi scroscianti del pubblico. Anzi, ci fu qualcuno che gli gettò un mazzolino di fiori. Ciac, ciac, ciac! Si udì schioccare una frusta. Il facchino, la cameriera e il locandiere accorsero verso la porta, ma proprio mentre stava per arrivare un distinto e sconosciuto avventore, il sipario calò e la voce dell'invisibile regista gridò: "Seconda sillaba!"
"Secondo me è "Hotel," disse il capitano Grigg delle

Guardie. L'acume dell'ufficiale, che d'altronde non era andato troppo lontano dal vero, suscitò la generale ilarità.
Mentre ci si apprestava alla raffigurazione della terza sillaba, la musica prese a suonare delle canzoni marinare: *All in the Downs, Cease, Rude Boreas, Rule Britannia, in the Bay of Biscay, O!* e così via. Si trattava, evidentemente, di qualche avvenimento connesso al mare. Si alzò il sipario e contemporaneamente echeggiò lo squillo di una campanella. "A terra, signori!" gridò una voce. La gente si scambiò saluti di commiato, poi tutti presero a guardare preoccupati certi nembi cupi (rappresentati da una tenda nera) e a dare segni di paura. Lady Squeams (impersonata da Lord Southdown) sedeva afferrandosi a delle funi, circondata dal marito, dal cagnolino, dalla borsetta, dai bagagli. Eravamo, a quel che pareva, su una nave.
Il capitano (il colonnnello Crawley, C.B.) entrava in scena. Con una mano impediva che il cappello a tricorno gli volasse via, e con l'altra impugnava un binocolo spingendo lo sguardo verso distanze remote. Le code dell'abito apparivano scosse da un vento impetuoso. Poi, per servirsi del binocolo, abbandonò al suo destino il cappello, che tosto volò lontano fra uno scroscio di battimani. La musica si fa sempre più stentorea. I marinai attraversarono la scena a passo barcollante, come se la nave fosse in balìa di violenti marosi. Ecco passare di fretta il cameriere di bordo (ossia l'onorevole Ringwood) e distribuire delle bacinelle. Ne posò una accanto a Lord Squeams. Quanto a Lady Squeams, diede un pizzicotto al cane che prese a profondersi in lamentosi guaiti, poi, premendosi un fazzoletto contro la bocca, si mise a correre, diretta verosimilmente verso la sua cabina. La musica si fece letteralmente assordante, sino a raggiungere



il fragore che può produrre un mare in tempesta, e con ciò la terza sillaba potè produrre un mare in tempesta, e con ciò la terza sillaba potè considerarsi conclusa.
A quel tempo era in gran voga un balletto intitolato *Le rossignol*, nel quale brillavano la Montessu e la Noblet. Mr. Wagg l'aveva importato sulle scene inglesi trasformandolo in un'opera lirica, adottando ai motivi musicali certi versi di suo conio. In quest'occasione l'opera venne rappresentata in antichi costumi francesi, e il piccolo Lord Southdown vi appariva, in singolare abbigliamento, nei panni di una vecchietta claudicante che arrancava appoggiandosi a un bastone ricurvo. Dietro le quinte si levarono dei trilli melodiosi, fuoruscenti da una graziosa casetta di cartone, tutta rivestita di rose e di rampicanti. "Filomela! Filomela!" gridò la vecchietta, e Filomela comparve.
Altri applausi. Filomela altri non era che Mrs. Crawley in nèi e parrucca incipriata; una piccola marchesa davvero *ravissante*.
Entrò ridendo e cantarellando, saltellando per il palcoscenico con innocente e aggraziato candore. Poi si piegò in un vezzoso inchino.
"Piccola mia," disse la madre, "tu non fai che ridere e cantare. E quella attaccò:
Sul mio balcone una rosa olezza nel mattino, / spoglia nel verno or di nuovo risplende / e se mi chiedi perchè si colorano / i suoi petali, e tosto si dischiudono, / ti rispondo che il sole or si torna a mostrare / che gli uccelli di nuovo prendono a cinguettare / Nel verno tace il canto dell'usignolo / tra i rami nudi e nel gelido vento / ma ora gorgheggia tra i rami del verde bosco / e se tu, mamma, mi chiedi perchè canta / ti rispondo che il sole or si torna a mostrare / e l'albero di foglie prendesi ad ammantare. /
A ciascuno, mamma, spetta il suo destino, / onde la voce agli uccelli è tornata / e i bei colori allietan l'infiorata. / Nel mio cuore, mamma, si ridestano le parole / ed io m'allieto, canto e m'accendo di rossore. /
Negli intervalli che intercorrevano fra una strofa e l'altra il benevolo personaggio cui il cantante rivolgeva la parola con l'epiteto di mamma, e i cui baffi vistosi facevano capolino di sotto al cappuccio, sembrava oltremodo smanioso di ostentare il suo amor materno abbracciando teneramente l'innocente creatura che impersonava la figlia. Ogni carezza veniva accolta dal plauso e dalle risate di un pubblico caldamente partecipe. Alla fine, mentre la musica eseguiva un brano che imitava il canto degli uccelli, il pubblico all'unisono invocò il bis gridando a gran voce *encore*, mentre ovazioni e fiori piovevano sull'"usignolo". La voce plaudente di Lord Steyne si levava sonora al disopra di tutte le altre. Becky, l'usignolo, raccoglieva i fiori che lui lanciava e li stringeva al cuore, in un gesto da attrice consumata. Lord Steyne era al colmo dell'entusiasmo, e al suo faceva eco quello degli altri spettatori. Ma dov'era mai la bella Huri che al suo apparire nella scena che raffigurava la prima sillaba della sciarada aveva suscitato l'ammirazione generale? Non c'è dubbio che fosse molto più bella di Becky, ma il brio e la vivacità di quest'ultima l'avevano eclissata. I complimenti erano rivolti esclusivamente a lei. Veniva paragonata alla Stephens, alla Caradori, alla Ronzi de Begnis, e tutti avevano perfettamente ragione di osservare che, se avesse fatto l'attrice di professione, nessuna sulle scene sarebbe stata più grande di lei. Aveva raggiunto la vetta più alta del magistero artistico. La sua voce gorgheggiava argentina, e si levava alta e gioiosa come il suo trionfo. Allo spettacolo seguì un ballo, e tutti fecero ressa intorno a Becky, vera regina della serata. Il Regal personaggio affermò con un'imprecazione che Mrs. Crawley era nè più nè meno la perfezione, e ripetutamente indugiò a intrattenersi con lei. L'anima della piccola Becky levitava di gioia e di orgoglio per tanto onore, e innanzi a sè vedeva un avvenire di fortuna, di fama, di mondanità.

La soluzione

La soluzione della sciarada sta nella parola nightingale ("usignolo"), composta dalle tre sillabe *night* ("notte"), *inn* ("locanda") e *gale* ("uragano")

I GRANDI BARI

Trucchi e segreti per vincere sempre ai giochi di carte e di dadi (o per non farsi abbindolare)

"Il principale teatro delle mie imprese doveva essere l'Hôtel de Transylvanie, dove c'era un tavolo di faraone in una sala e diversi altri giochi di carte e di dadi nella galleria. Quella casa da gioco era a profitto del Principe di R... che a quel tempo risiedeva a Clagny, e la maggior parte dei suoi ufficiali faceva parte del nostro gruppo. Dovrò dirlo a mia vergogna? In poco tempo, trassi gran profitto dalle lezioni del mio maestro. Diventai soprattutto abilissimo nel cambiar le carte, nel togliere dal gioco quelle che non mi servivano e, grazie anche ai miei lunghi polsini, baravo con sufficiente disinvoltura da ingannare i più esperti e rovinare senza dare troppo nell'occhio molti onesti giochatori".

Nell'*Histoire du Chevalier des Grieux et de Manon Lescaut*, il romando dell'"educazione sentimentale" di Goethe e di Stendhal (la citazione è tratta dalla versione di Elina Klersy pubblicata di recente da Garzanti), il protagonista, un "fripon" (mascalzone) secondo la definizione di Montesquieu, deriva per un certo lasso di tempo i suoi proventi (e le sue ricchezze) dalla professione di baro.

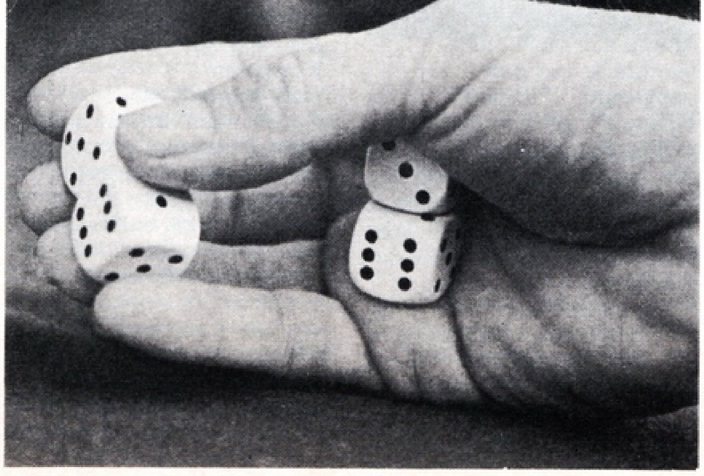
Non c'è da stupirsene: il Settecento e l'Ottocento sono secoli in cui si gioca con accanimento e, di conseguenza, è verosimile che qualche baro ci sia. Chi non ricorda i romanzi dell'Ottocento inglese, straboccanti di partite a whist, a boston, a Papessa Giovanna, a cribbage, a backgammon, a piquet, a ecarté, e così via? Nella "Fiera della vanità" Rebecca Crawley, scacciata dal marito, girovaga per l'Europa frequentando bari. Molti anni prima suo marito, il capitano Rawdon Crawley, si manteneva "pelando" al gioco i colleghi dell'esercito. In quei secoli, il baro è quasi una figura sociale, anche se il suo mito non si forma in Europa, ma nell'America dell'800.



Qui il "giocatore di professione" assume una dimensione di massa che, in seguito, non si riscontrerà più. Grazie anche al filone western, il baro entra nella leggenda.

Così descrive quel periodo storico, nel suo *Viaggio tra i tavoli verdi* (Sugarco, 1979) Luigi Cucchi, ex capo-ufficio stampa del casinò di Saint Vincent e oggi giornalista presso un quotidiano milanese: "I grandi bari appartengono così, anch'essi, come certi giocatori, ad un lontano passato. Caratteristici erano quelli che infestavano i battelli del Mississippi e dell'Ohio intorno al 1880. Il primo battello apparve nel 1811, nel 1820 ve ne erano 60 in servizio regolare, mentre nel 1833 se ne contavano più di 500. Il loro numero aumentò poi progressivamente mentre le piccole città di frontiera, come Louisville, Cincinnati, Memphis e Saint Louis, fiorivano e diventavano centri importanti.

— La gente che viaggiava su quei battelli era disparata e cosmopolita, ma in generale, — ricorda Wykes, — quegli uomini erano tutti ricchissimi e quasi sempre si facevano infinocchiare dai giocatori professionisti. Intorno al 1830, tra i frequentatori abituali dei battelli a vapore che facevano la spola tra New Orleans e Louisville si contavano almeno 1.500 giocatori professionisti. Quasi tutti erano abilissimi e conoscevano i trucchi del mestiere: carte contrassegnate, specchietti per sbirciare le carte degli avversari, dadi truccati e appesantiti. I ricchi proprietari di schiavi e di piantagioni erano ben felici di sfuggire alla noia del viaggio con una partita —."



Dopo l'avventuroso periodo americano, un altro periodo in cui gioco e bari andarono forte fu la Belle Epoque. Successivamente la figura è andata scomparendo dalle case da gioco.

Come mai? Non certo perchè la passione dell'azzardo si sia attenuata (basta pensare al periodo "d'oro" di Gaetano Caltagirone, in epoca neppure tanto remota, quando il palazzinaro romano nelle "cucine" del casinò di Montecarlo puntava, alla roulette, decine di milioni al colpo, e una volta arrivò a perdere più di un miliardo), né perché la tentazione del "gioco sporco" non affiori, di tanto in tanto. Semplicemente, è accaduto che le case da gioco autorizzate (altro è il discorso da farsi per le bische clandestine) hanno preso i loro accorgimenti.

I mazzi di carte sono speciali, fabbricati spesso in esclusiva per il casinò, ed è difficile per non dire impossibile contraffarli. Lo stesso vale per i "sabot" dello chemin de fer. Quanto alla roulette, poi, ogni notte alla chiusura della sala i cilindri vengono controllati e ricoperti da una speciale calotta di plexiglas munita di lucchetto. Il mattino dopo, una squadra di tecnici le controlla accuratamente. Impossibile dunque, sabotarle e truccarle.

Questa, pare sia invece la regola per le roulette delle bische clandestine. I sistemi sono molteplici: roulette magnetizzate o con aghi, colla invisibile cosparsa in un certo settore. Anche se è banale, occorre dirlo, contro di essi non ci si può difendere.

Al casinò, la possibilità di truccare il gioco ha successo soltanto se si costituisce un "sindacato", avendo buona parte dei croupiers e degli ispettori di sala come complici. Ciò è meno ipotetico di quanto si ritenga e si sono

registrati anche recentemente "scandali" di questo tipo. Che cosa resta, allora dei vecchi bari di una volta? Il "mestiere" si è estinto? Come opera il baro in questa situazione così profondamente mutata?
In realtà la "nobile" schiatta dei bari e degli imbroglioni è tutt'altro che scomparsa, e pur conservando intatti e spesso accrescendo gran parte del secolare patrimonio di trucchi, ha cambiato tattica. Non potendo avventurarsi nelle sale da gioco, il baro (o meglio, i bari, perchè spesso e



volentieri, più ancora che nel passato, agiscono in gruppo) va a cercarsi la vittima, la corteggia con proposte che poco o niente hanno a che fare con il gioco (un contratto, una vendita, un rapporto d'affari) finchè, apparentemente per caso, si arriva alla fatidica "partitina". Essa si svolgerà nella sede più insospettabile: a casa della vittima o in quella del baro, nell'appartamento di un grande albergo, in un ufficio.
La condotta dei "nuovi bari", è svelata da un divertente volumetto ("I segreti dei grandi bari", di Anonimo, 1980, pp. 126, lire 8.000),



edito di recente da Mondadori.
L'estensore lascia intendere di essere uno della "confraternità", ritiratosi da poco dall'attività. Lo stile degli aneddoti di vita truffaldina ricorda Piero Chiara (mettiamo le mani avanti: non stiamo facendo un tentativo di attribuzione).
Gli aneddoti divertono e, per quanto poco probabili siano, sortiscono l'indubbio effetto di smaliziare il lettore.
Ancor più utili si rivelano i "ferri del mestiere", ovvero i trucchi, esposti con dovizia di foto che li illustrano. Ne abbiamo scelto alcuni tra i più significativi.



Trucchi per vedere le carte altrui. Si basano sulla più disparata varietà di superfici riflettenti: carta stagnola, accendisigari, bocchini, anelli, orologi, e così via. È un trucco leggermente scontato, uno "se lo aspetta", ed è quindi più difficile da eseguire.
In certe variazioni, però, ha raggiunto la genialità.
L'esempio classico è quello del cerotto al dito del baro, nel cui interno è celato un minuscolo specchio.

Trucchi basati sull'abilità manuale. Il libro ne descrive parecchi: il più comune è il cosiddetto "colpo a scatto" che consiste nel servirsi, al poker come in altri giochi, alcune carte in più. Tutto il trucco è basato sull'abilità dei pollici del baro. Egli si serve, poniamo, tre carte, mentre il giocatore che gli sta di fronte vede solo la presa di una carta. La medesima abilità andrà adoperata nello scartare le carte in eccedenza. I trucchi di "prestidigitazione" sono molti. Il libro descrive bene il metodo da "tiro", quello detto "strappare", in uso nel ramino e nella scala quaranta, ed il metodo del "tris estratto", del "tris volante", del "filare" e dell'"impalmare" le carte, e molti altri ancora.

Il trucco del mazzo sigillato. Unisce, alla manipolazione delle carte, un grosso effetto di persuasione. Nessun giocatore sospetterà, infatti, l'inganno, in un mazzo ancora intatto.
Il baro, invece, apre con una limetta o in altro modo l'involucro di plastica trasparente, trucca le carte e poi richiude il tutto.
Come fa a richiudere? Inumidisce, con saliva o altro, i lembi dell'involucro in plastica, che poi mette a contatto con una lampadina surriscaldata. Con questo metodo, il mazzo più addomesticato è, agli occhi dell'ingenuo, come nuovo.

La lucia. È senz'altro il trucco più "infernale" tra i tanti usati con le carte. Consiste nel segnare il dorso delle carte in maniera quasi impercettibile a occhio nudo. L'esempio classico (uno dei tanti, perchè le variazioni sul tema si sprecano) è quello del micropunto.
Osservate con attenzione il dorso della carta riprodotto nella pagina precedente. Vi accorgerete che il circoletto in alto, sopra il fiore di destra, ha cinque puntini, invece dei quattro come quello al lato opposto.
Per sapere cosa significhi, dovrete avere la pazienza di leggere il libro. I bari hanno un loro linguaggio convenzionale, o a volte personalissimo.
Oltre alla "lucia", poi, ci sono le classiche "carte segnate". Il trucco consiste nell'usare inchiostro speciale, che può essere letto soltanto con l'ausilio di lenti a contatto molto sensibili. Qui il metodo di difesa (nei casi precedenti non ve lo abbiamo rivelato per non toglervi il gusto di leggere il libro) merita di essere segnalato perchè è piuttosto singolare.
Poichè l'inchiostro speciale si può usare soltanto con le carte dal dorso rosso, l'antidoto è la buccia di una caramella Rossana (quella della Perugina, proprio così), oppure un pezzo di carta trasparente rossa. Sembra che, osservando il dorso delle carte "sospette" con la buccia rossa in funzione di filtro, l'inganno balzi subito agli occhi.
Come le carte, anche i dadi possono essere truccati tranne, pare, il "Las Vegas".
I trucchi sono, anche in questo caso, svariati: si può limare la superficie del dado, oppure sottoporlo a una fonte di calore e poi pressarlo, o ancora (è un trucco che si adopera soprattutto per il "seven eleven") truccare in un certo modo i valori sulle facce del dado per impedire che si formi una certa combinazione. C'è poi il sistema di trapanare i dadi detti "concavi", inserendo al loro interno del piombo o altro metallo pesante. L'unico inconveniente è che i dadi così trattati, a volte, risuonano o tintinnano. A ciò si è ovviato sostituendo il piombo e affini con una goccia di mercurio.

Perchè gli scacchi

del maestro Pierluigi Passerotti

Può apparire strano, ma gli scacchi sono un passatempo ideato dall'uomo, al quale è stato sempre assoggettato poichè non è stato ancora capace di risolverne il mistero.
Ci stiamo occupando, per chi non sa nulla di questo gioco, di un fenomeno finito: una tavola di 64 quadrati e due forze opposte, ognuna costituita da 16 pezzi, ciascuno dei quali si muove entro i limiti della tavola secondo specifiche regole.
Eppure l'Uomo non è stato ancora capace di dominare gli scacchi.
Cercherò di dare un'idea della difficoltà di numerare le posizioni possibili:
Alla prima mossa il Bianco può eseguire una tra 20 mosse possibili (4 con i Cavalli + 16 con i pedoni). Il Nero a sua volta ha la scelta tra 20 mosse possibili, poichè non è ancora limitato in alcun modo dalla prima mossa del Bianco.
Perciò, alla fine della prima mossa del Nero, sono numerabili $20 \times 20 = 400$ posizioni diverse. Alla seconda mossa del Bianco le scelte possibili sono più di 20 perchè, se alla prima mossa aveva spinto un pedone, possono cominciare a spostarsi i pezzi che gli son dietro.
Man mano che si procede intervengono altri fenomeni, come la limitazione dei movimenti possibili a causa dell'ostacolo di pezzi propri o avversari, e la scomparsa di pezzi che sono stati catturati.
Un calcolo approssimato in difetto è stato tentato da Maurice Kraitchik nel libro "Mathematical recreations".
Per le prime 5 mosse è stata considerata una scelta di 20 mosse possibili e per le successive di 30. Così, in una partita di 40 mosse ,sono possibili 25 × 10115 differenti posizioni! Un numero enorme: 25 seguito da 115 zeri, per paragone si pensi che la distanza tra la Terra e la Luna è di 3×10^8 metri = trecento milioni di metri.
Ancora un paragone con un altro gioco, il bridige.
Il numero di distribuzioni diverse possibili delle 52 carte nelle mani di uno dei quattro giocatori è di 9×10^{27}, un numero irrisorio se paragonato al precedente, eppure già non comprensibile per la mente.
Possiamo così dare una prima spiegazione del perchè gli scacchi siano un gioco tanto affascinante. È un gioco di novità inesauribile pur nella ferrea logica che le regole (ed i principi strategici che ne derivano) impongono. E consideriamo che questo gioco ha forse più di 2000 anni, è diffuso in tutti i continenti, e che tra i passatempi sedentari è quello che conta il maggior numero di appassionati (a meno di non mettere in un insieme tutti i giochi di carte).
Ma gli scacchi offrono più che una piacevole evasione. Già questo ha un'importanza che trascende il divertimento e la sfera individuale. È noto infatti che l'attività ludica sia fondamentale nel bambino ma è opinione di parecchi studiosi che essa rivesta un ruolo determinante anche per l'adulto.
Un argomento classico sull' utilità degli scacchi è il binomio: giocare a scacchi = esercitare l'intelligenza.
Questo concetto è abbastanza noto, tanto da non meritare quasi altre parole. Da tempo sociologi, pedagoghi e psicologi sono dell'opinione che gli scacchi aiutino lo sviluppo delle facoltà razionali. La novità è che da qualche tempo anche alcuni responsabili della pubblica istruzione a livello periferico (in Unione Sovietica anche a livello centrale) condividono questa opinione.
Mi riferisco ad alcuni presidi di scuole medie secondarie, specialmente di Roma e Milano. Mi piace menzionare il Pr. Arlandi del Liceo Scientifico Leonardo da Vinci di Milano che ha fatto svolgere corsi bisettimanali di scacchi seguiti da oltre 300 studenti!
Ma se gli scacchi fossero solo una palestra per l'intelligenza sarebbero certo ben poca cosa in confronto alla matematica e in genere alle scienze naturali.
Già Platone considerò la matematica un potente strumento educativo per il ragionamento e la consigliò come propedeutico allo studio della dialettica, della filosofia e della politica. Ma è opportuno considerare che è difficile rendere le scienze naturali piacevoli come una contesa scacchistica o in generale sportiva.
Gli scacchi possono in realtà svolgere una funzione sociale più specifica che l'esercitazione del ragionamento logico.
In primo luogo è importante notare che gli scacchi sono un mezzo di instaurazione di rapporti umani. Per giocare è necessaria un'altra persona che svolge la funzione di avversario.
Al di là dell'aspetto aggressivo, questo rapporto può diventare conoscenza e amicizia. Se si pensa alla incomunicabilità, all'isolamento dell'individuo nella società industriale ed urbana si può attribuire grande importanza agli strumenti di condensazione di rapporti umani. Per dare un'idea reale di quel che dico citerò la manifestazione "Estate a Milano": lo stand degli scacchi nel Parco ospitava non pochi giocatori e curiosi tra loro sconosciuti. Inoltre gli scacchi possono essere per gli anziani un mezzo non solo per passare il tempo ed esercitare la mente (la dr.ssa Aslan, scopritrice del Gerovital, è dell'opinione che gli scacchi siano in grado di mantenere lucida la mente anche in vecchiaia) ma di fare conoscenza oltre che con coetanei, con i giovani.
Si consideri inoltre che gli scacchi sono un gioco aperto alle possibilità economiche di tutti gli strati sociali.
Ma se questo può essere un utile passatempo per gli anziani, può diventare ancor più importante per handicappati di ogni tipo e gravità. Infatti si svolgono tornei per non vedenti e non è raro vedere nei tornei handicappati. Per loro le attività che impegnano la mente sono indispensabile modo di vivere. Mi mancano a questo proposito dati circa la partecipazione ai tornei per corrispondenza che si giocano restando comodamente a casa propria.
Ma sono soprattutto i giovani che possono essere influenzati.
Forse qualcuno pensa agli scacchisti come a persone anziane ma è vero il contrario: la media è costituita da ragazzi.
Fischer diventò Gran Maestro (la categoria massima) a 15 anni e campione del mondo a 28, l'attuale campione, il sovietico Karpov, a 24 e a 19 anni era già Gran Maestro. I più forti Gran Maestri raggiungono l'apice entro i 30 anni. Ancora si ha un'idea di quanto gli scacchi siano fatti per i giovani nelle manifestazioni come quella citata di Milano e nei tornei dove i partecipanti sono per lo più intorno ai 20 anni.
E ci spostiamo così all'aspetto psicologico del rapporto tra i giocatori di scacchi.
Recentemente sono state fatte esperienze di applicazione degli scacchi nell'Ospedale psichiatrico di Limbiate (vicino a Milano) ed è stato tenuto un pubblico dibattito in cui di particolare interesse è stato l'intervento del Pr. Ubaldo Meani.
Un noto psichiatra americano, R. Fine, che nel primo dopoguerra è stato ad un passo dal diventare campione del mondo di scacchi, ha scritto un interessante libro sulle personalità dei più grandi giocatori.
Il libro è disponibile anche in italiano: "La psicologia del giocatore di scacchi" che a mio avviso dovrebbe intitolarsi alla psicopatologia.
In questa come in opere di altri autori viene affrontato il discorso che cercherò di riferire sinteticamente.
Gli scacchi portano alla massima acutezza la componente aggressiva degli sport competitivi.
Infatti nello sport la lotta si svolge fisicamente (oltre che sul piano della volontà), negli scacchi diventa esclusivamente mentale.
Consideriamo che l'intelligenza è la qualità specifica che l'Uomo si attribuisce. Perciò chi si dedica agli scacchi può essere ancora dominato dal narcisismo che è una tendenza molto forte nel comportamento dei bambini e dei ragazzi.
Ebbene, gli scacchi possono svolgere una potente funzione educativa per il supermercato di questo comportamento infantile.

(1 - continua)



Radar®

Intercetta il bersaglio con i raggi della tua logica.

Se ti piace giocare di logica, se gli Scacchi e il Master Mind sono tra i tuoi giochi preferiti, RADAR é per te.

Un giocatore dispone, non visto, una serie di simboli/ostacolo sulla plancia/bersaglio.

Gli altri a turno, lanciano segnali RADAR i quali vengono deviati, respinti o assorbiti a seconda degli ostacoli che incontrano.

Attenzione però! Il tuo segnale RADAR può essere influenzato da più ostacoli. A te l'abilità di scoprire quali sono, ed in quale posizione si trovano.

Vince chi per primo ricostruisce esattamente la posizione dei simboli/ostacolo.

RADAR é un grande gioco di logica per 2-3-4-5 giocatori dai 10 anni in poi.
Lire 13.500.

IDG
Istituto del Gioco

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.

TOMY-SEBINO
nuove tecniche nuovi giochi !
I GIOCHI ELETTRONICI IN ITALIA SI CHIAMANO
TOMY® SEBINO



distributore
esclusivo per l'Italia